PC WORLD VIETNAM

THÁNG 07.2007 | SỐ 44

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ K[illegible] VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ H[illegible] MINH [illegible] CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

天龍八部

金庸

Thiên Long Bát Bộ

Giá: 9800 đồng

Tặng poster game

Phong Thần
VẠN TIÊN TRẬN
www.phongthan.com.vn

Ra mắt sự kiện
Thất Thiên Lạc
từ 13/06 đến 13/07

Thứ hai	Thám quân
Thứ ba	Đại phu phá Vạn Tiên Trận
Thứ tư	Siêu độ
Thứ năm	Vận lương
Thứ sáu	Thiên thụ
Thứ bảy	Vận chuyển
Chủ nhật	Thất Quải Băng Hỏa Long Châu

Bảy ngày sôi động với các nhiệm vụ quen thuộc, tham gia đúng ngày để

NHÂN ĐÔI PHẦN THƯỞNG

Với nhiệm vụ mới:

Áp tải lương thực

PK thoải mái

Băng Hỏa Long Châu

VinaGame KINGSOFT

Phong Thần MIỄN PHÍ VĨNH VIỄN www.phongthan.com.vn

Xem chi tiết tại website
www.phongthan.com.vn

THÁNG 07.2007 - SỐ 44

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

14 Two Worlds – Hai thế giới
20 The Guild 2: Pirates of the European Seas – Cướp biển Châu Âu
24 Winning Eleven Pro Evolution 2007 – Cầu trường khắc nghiệt
28 Tomb Raider: Anniversary – Khám phá mộ cổ
32 Thiên Long Bát Bộ
38 Blue Dragon – Rồng xanh
43 Sing Star Pop – Làm ca sĩ với Singstar
46 Dawn of Mana – Cội nguồn Mana
48 Odin Sphere – Lời nguyền xứ Erion
51 Mario Strikers Charged Football – Tăng lực cho bóng đá
54 Shrek The Third – Vị vua tương lai
56 Brothers in Arms DS – Biệt đội trên DS
58 Mobile games

DÒNG CHẢY GAME

4 "Bão" Halo 3
6 Giá Xbox 360: Giảm hay không giảm?
6 2009: BioWare gia nhập làng MMORPG
6 Capcom "núp gió" Steam
8 Tin nước ngoài
9 Tin trong nước
10 Cuộc chơi mong manh

ĐIỂM GAME

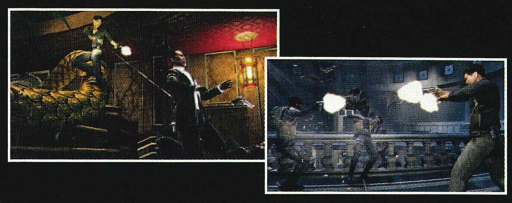
60 Pacific Storm - Allies – Liên minh bão táp
61 You Are Emty – Kẻ trắng tay
62 History Channel: Great Battles of Rome – Thành Rome rực lửa
63 Cooking Mama Cook Off – Vào bếp với Cook Off
64 Raiden III – Thần sấm bầu trời

SẮP PHÁT HÀNH

66 Medal of Honor: Airborne – Chiến dịch không kích

68 Stranglehold – Thắt chặt vòng vây

70 Syphon Filter: Logan's Shadow – Trò chơi gián điệp



72 Ace Combat 6: Fires of Liberation

72 Anacapri: The Dream

72 Burn

74 Call of Duty 4: Modern Warfare

74 Company of Heroes: Opposing Fronts

74 Legend: Hand of God

75 Ratatouille

75 Riviera: The Promised Land

75 Stuntman: Ignition

76 The Club

76 ThreadSpace: Hyperbol

76 Mercs: Gun4Hire

GAME CŨ

77 Kudos – Cuộc sống tự lập

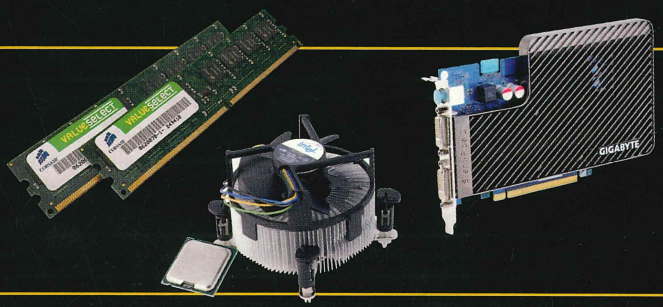
TRỢ GIÚP

79 Hỏi & đáp

80 7 Bước tới thành công trong Warhammer 40000 – Kỳ 3: Tối ưu hoá bộ binh

PHẦN CỨNG

82 Phần cứng game: Tự ráp máy tính chơi game

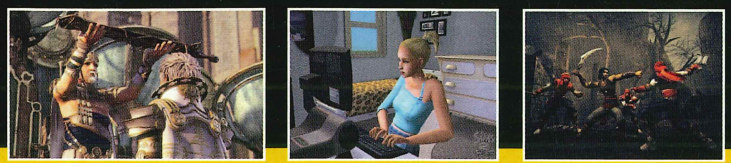


SỰ KIỆN

84 ELS Summer Intel Cup 2007 – Lửa thử vàng

85 Granado Espada: Cuộc thi tài MMORPG khu vực

SÂN GAME



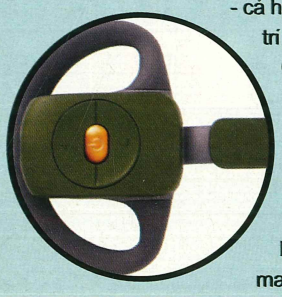
86 Tìm hiểu thể loại game

"Bão" Halo 3

Xem ra thì ông bầu Microsoft và nhà phát triển Bungie đã có một khởi đầu đầy thành công với Halo 3 - con át chủ bài của họ trong năm 2007. Hôm 13/6 vừa qua, Microsoft cho biết, kết thúc giai đoạn Beta (16/5-10/6/2007) đã có trên 820.000 game thủ tham gia thử nghiệm mục chơi multiplayer của trò chơi bắn súng góc người thứ nhất trên Xbox 360 này với tổng cộng khoảng 12 triệu giờ trực tuyến. Theo Shane Kim – phó chủ tịch Microsoft Games Studios, ông thực sự sửng sốt trước phản hồi tích cực từ cộng đồng game thủ với bản Beta này và tin chắc rằng "trò chơi sẽ tạo ra một làn sóng mới cho người chơi trên nền tảng Xbox 360 và dịch vụ Xbox Live".

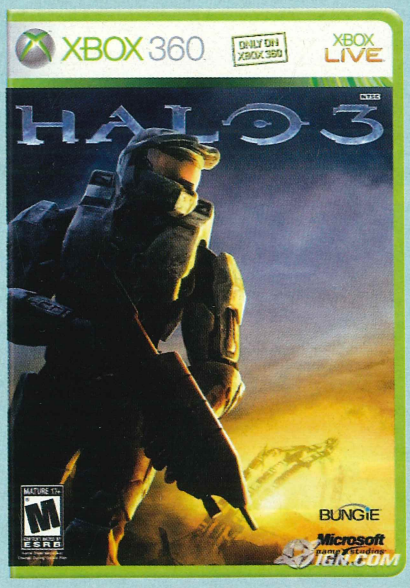
Trong khi đó, các tạp chí hàng đầu về game nhận định rằng số lượng người chơi tham gia đông đảo phần nào trấn an bộ đôi này [Microsoft và Bungie] bởi đã có một sự cố nhỏ xảy ra ngay sau khi Microsoft chính thức thử nghiệm Beta. Game thủ có "giấy thông hành" bằng cách mua đĩa gốc trò chơi hành động Crackdown đã không thể truy xuất mục chơi multiplayer của Halo 3 qua Xbox Live. Để xoa dịu khách hàng, ngay khi khắc phục xong sự cố, Microsoft hứa hẹn sẽ kéo dài thời gian thử nghiệm thêm 4 ngày nữa so với ngày 6/6 từng được công bố trước đó.

Dịp này, Microsoft cũng trình làng những món phụ kiện mới dành cho Xbox 360 ăn theo Halo 3, gồm 2 chiếc tay cầm điều khiển không dây và 1 chiếc headset không dây - cả hai đều có số lượng hạn chế. Mỗi tay cầm không dây được trang trí bằng các hình artwork gốc của Covenant Brute hay Master Chief và sẽ bán kèm với 1 bức tượng Halo 3 do McFarlane Toys sản xuất. Một cặp tay cầm được bán lẻ ở mức giá 59,99 USD. Trong khi đó, headset không dây được phối tông màu xanh lá cây - vàng đặc trưng Spartan và cũng có giá bán lẻ 59,99 USD. Dù Microsoft cho biết hai món phụ kiện trên sẽ có mặt trên thị trường chỉ 1 tuần trước khi Halo 3 được phát hành (25/9) nhưng hiện đã có vài nhà bán lẻ nhận đơn đặt hàng các thiết bị ngoại vi mang phong cách Halo 3 này.



Tháng 5 vừa qua, Microsoft đã một phen làm các fan Halo 2 phiên bản PC "sôi ruột" khi ngay trong ngày 8/5 hãng công bố game sẽ không có mặt cho đến ngày 22/5 với lý do: cải tiến phần cài đặt game vào Windows Vista sao cho "ngọt" hơn và quan trọng hơn cả là khắc phục một số lỗi kỹ thuật. Xem ra thì giải thích của Microsoft cũng dễ "lọt tai" bởi dân chơi game PC đã quen dài cổ chờ Halo 2 từ nhiều năm nay và không ai muốn bỏ tiền mua game còn "sạn". Đáng tiếc, sự kiên nhẫn của họ lại bị thử thách lần nữa khi đến đầu giờ sáng ngày 25/5 trò chơi này vẫn chưa được phát hành. Buổi trưa cùng ngày, người đại diện của Microsoft cho biết Halo 2 đã không được phát hành đến các nhà bán lẻ vào ngày 22/5 như công bố trước đó và game sẽ chính thức có mặt vào ngày 31/5. Cũng theo người đại diện này, Microsoft lấy làm tiếc vì những phiền toái mà việc trì hoãn này đã gây ra cho khách hàng.

Và đã có vô số tin đồn được thêu dệt xung quanh nguyên nhân của sự trì hoãn này, tuy nhiên cuối cùng thì Microsoft cũng thừa nhận đã vô tình bỏ sót vài hình ảnh "mát mẻ" trong Halo 2.

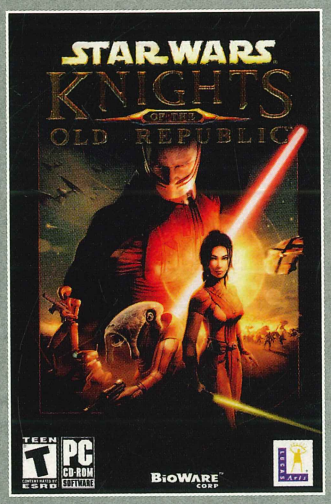


Võ lâm truyền kỳ
Tình Nghĩa Giang Hồ
www.volam.com.vn
CHÍNH THỨC PHÁT HÀNH
11/06/2007
Kỹ năng cấp 120
. . . Ngũ hành sẽ bị đảo lộn, trật tự thập đại môn phái sẽ thay đổi hoàn toàn cùng những tinh hoa võ công tuyệt luân . . .
Chế luyện vũ khí
Chức năng chế tạo Hoàng Kim độc đáo, hứa hẹn những trang bị Hoàng Kim khủng nhất từ trước đến nay.
Bản đồ mới thảo nguyên Mạn Bắc
Khám phá bảo tàng vô giá chốn võ lâm, nơi ẩn cư của những boss Hoàng Kim mới và vô số quái vật hùng mạnh.
Hệ thống Bang Hội Mới
Hệ thống bang hội mới lạ, đặc sắc và hoàn hảo nhất từ trước đến nay.
. . . Những nhiệm vụ, tính năng hấp dẫn; những bí mật kinh thiên động địa chốn võ lâm đang chờ đón . . .
VinaGame
KINGSOFT
VDC

Giá Xbox 360
Giảm hay không giảm?

Trước sự bành trướng "chậm mà chắc" của Nintendo Wii và Sony PlayStation 3, giới phân tích cho rằng Microsoft cần nhanh chóng hạ giá bán Xbox 360 hơn là theo đuổi chính sách đa dạng hóa cấu hình (chẳng hạn như việc tung ra model Xbox 360 Lite hồi cuối tháng 4 vừa qua là một điển hình) để củng cố thị phần của mình trong cuộc chiến console. Tuy nhiên, trả lời tạp chí Blommberg, ông David Hufford - giám đốc điều hành Microsoft cho rằng "Xbox 360 cũng như Xbox 360 Elite đang được bán rất tốt ở mức giá hiện tại và đi kèm theo đó là những tựa game đình đám trên thị trường, và do đó chúng tôi không có lý do gì để phải giảm giá Xbox 360 quá sớm như vậy".

2009: BioWare gia nhập làng MMORPG

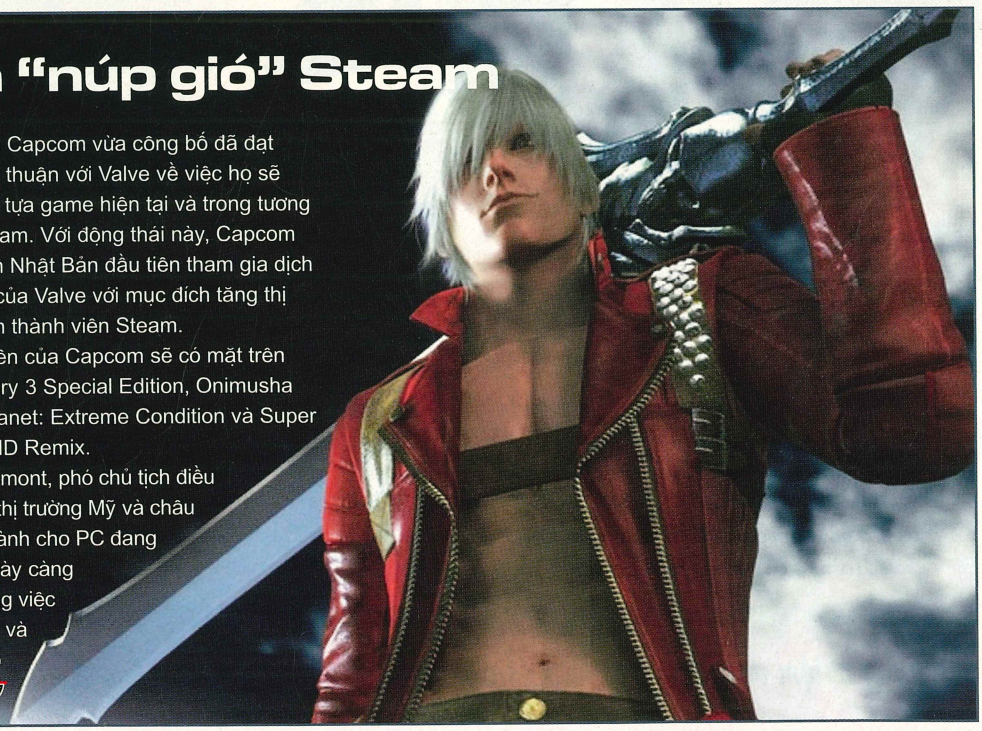


Năm ngoái, BioWare từng hùng hổ tuyên bố sẽ thâm nhập vào thị trường trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG). Nhà phát triển Canada này đã có hơn một thập kỷ thành công với thể loại nhập vai chơi đơn dành cho hệ Xbox và PC, chẳng hạn như Baldur's Gate, Neverwinter Nights và Star Wars: Knights of the Old Republic.

Hiện tại, BioWare đang bí mật thực hiện dự án MMORPG đầu tiên tại studio Austin của mình. Một bài viết trên tờ Information Week đã trình bày những công nghệ được sử dụng trong dự án này và nếu đúng như vậy thì BioWare sẽ sử dụng công nghệ của StreamBase System. Trong bài viết này, Bill Dalton - Giám đốc kỹ thuật BioWare tiết lộ dự án MMORPG được lên kế hoạch cho năm 2009. Hiện BioWare chưa xác nhận thông tin ngày phát hành cũng như chưa cung cấp thông tin cụ thể về tựa game, thể loại, hãng phát hành hay nền tảng của dự án này.

Trong quá khứ, StreamBase từng nổi danh như cồn bởi họ cung cấp công nghệ cho CIA (Mỹ). Dự án MMORPG của BioWare sẽ sử dụng phần mềm mạnh mẽ của StreamBase để duy trì, kiểm soát và tái hiện các sự kiện phức tạp trên một phạm vi rộng lớn với hàng ngàn người chơi tham gia. "Với một game trực tuyến nhiều người chơi, bạn sẽ không thể biết được liệu game sẽ thu hút được 1.000 người chơi hay 50.000", Dalton cho biết, "BioWare sẽ sử dụng phần mềm StreamBase để nhận dạng các hành vi lừa đảo, chống hack mã và kiểm soát người chơi.

Capcom "núp gió" Steam



Hãng phát hành Capcom vừa công bố đã đạt được một thỏa thuận với Valve về việc họ sẽ phát hành các tựa game hiện tại và trong tương lai thông qua dịch vụ Steam. Với động thái này, Capcom trở thành hãng phát hành Nhật Bản đầu tiên tham gia dịch vụ phân phối trực tuyến của Valve với mục đích tăng thị phần và thu hút lượng lớn thành viên Steam.

Các tựa game đầu tiên của Capcom sẽ có mặt trên Steam sẽ là Devil May Cry 3 Special Edition, Onimusha 3: Demon Siege, Lost Planet: Extreme Condition và Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix.

Theo ông Mark Beaumont, phó chủ tịch điều hành Capcom phụ trách thị trường Mỹ và châu Âu thì "thị trường game dành cho PC đang trở thành một bộ phận ngày càng quan trọng hơn trong công việc kinh doanh của chúng tôi và Capcom sẽ tập trung vào lĩnh vực phân phối số".

Sẵn sàng cho vòng chung kết ESWC

ESL PGL BẮC KINH 2007

Đây là lần đầu tiên một giải đấu Starcraft Broodwar chuyên nghiệp được tổ chức bên ngoài Hàn Quốc với sự tham gia của 16 game thủ, bao gồm 4 game thủ chiến thắng vòng đấu loại Ladder tổ chức bởi ESL, 4 game thủ chuyên nghiệp Hàn Quốc và 8 game thủ chuyên nghiệp Trung Quốc. Sau 12 ngày tranh tài quyết liệt, cuối cùng chiến thắng đã thuộc về MaciejPolak "Draco" đến từ Ba Lan và Draco trở thành game thủ quốc tế đầu tiên đánh bại các game thủ StarCraft chuyên nghiệp Hàn Quốc trong một giải đấu tầm cỡ.

WARCRAFT WORLD WAR LẦN THỨ 3

Tại giải đấu WarCraft World War (WWW) lần 3, chàng trai Hàn Quốc MYM]Moon - Jang JaeHo đã tiếp tục chứng tỏ mình là game thủ Warcraft số 1 thế giới khi lần thứ 3 liên tiếp giành ngôi vị quán quân giải đấu này. Đối thủ của Moon ở mỗi kỳ WWW đều là những game thủ hàng đầu tuy nhiên Moon luôn giành chiến thắng với tỉ số áp đảo. Moon hiện là game thủ thành công nhất không chỉ trong bộ môn Warcraft mà còn trong cả làng game thủ chuyên nghiệp với tổng số tiền thưởng giành được từ các giải chỉ trong nửa đầu năm 2007 đã lên đến hơn 75.000 USD. Theo website *Gosugamer.net*, Moon hiện đang xếp ở vị trí thứ 5 thế giới.

GOTFRAG VỀ TAY MLG

Hôm 6/6 vừa qua, Major League Gaming - MLG, một trong những nhà tổ chức hệ thống giải đấu video game chuyên nghiệp đầu tiên đã tuyên bố chính thức sở hữu GotFrag (*www.gotfrag.com*) - cổng thông tin thể thao điện tử hàng đầu thế giới, cung cấp số lượng lớn các tin tức và thông tin về game thi đấu đối kháng và thu hút khoảng 700.000 lượt truy xuất mỗi tháng. Ông Lee Chen - Chủ tịch GotFrag cho biết "Thể thao điện tử sẽ không ngừng lớn mạnh khi cộng đồng luôn phát hiện và thưởng thức những tựa game mới, cũng như cách thức mới để chơi chúng". Cũng theo ông này, MLG sẽ cùng cộng đồng game thủ nắm bắt và nâng cao mọi mặt của game thi đấu, từ những giải đấu nhỏ cho đến những giải đấu tầm cỡ thế giới.

ESL PRO SERIES FINALS X

Bắt đầu khởi tranh từ ngày 23/2, trải qua gần 4 tháng thi đấu với 15 vòng đấu, giải ESL Pro Series Final X đã kết thúc với vòng chung kết diễn ra trong các ngày 15, 16 và 17/06 tại thành phố Koln, Đức. Bốn game thủ, team/clan đứng đầu các bộ môn Counter Strike 1.6, FIFA 07 (5on5 và 1on1), Warcraft, Live For Speed và Counter Strike: Source thi đấu theo thể thức double. Riêng ở Counter Strike: Source sẽ chỉ có 2 đội đầu bảng là ALTERNATE aTTaX và n!faculty thi đấu trận chung kết để xác định ngôi vô địch. Tổng giá trị giải thưởng cho toàn giải đấu này là 165.000 Euro. Đồng thời, ESL còn tổ chức lễ trao giải EPS Award để tôn vinh các game thủ Counter Strike đã thi đấu xuất sắc trong mùa giải năm nay với các danh hiệu: Most Valuable Player cho game thủ ALTERNATE aTTaX|Roman, Most Improve Played Player cho ALTERNATE aTTaX|paN và Rookie of the season cho 360eSport.cyx.

	CS 1.6	FIFA07 (5on5)	Warcraft III	FIFA07 (1on1)	CS:Source
Nhất	ALTERNATE aTTaX	SK-Gaming	Mouz. HasuObs	SK|styla	ALTERNATE aTTaX
Nhì	Mouz.wazap	mTw.PokerRoom	SK|miou	SK|hero	n!faculty

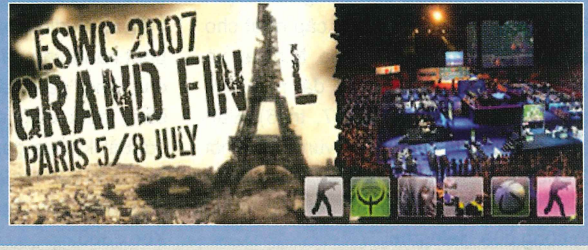
VÒNG LOẠI WARCRAFT ESWC CÁC NƯỚC

Trong tháng 5 và 6 vừa qua đã liên tục diễn ra các vòng loại giải đấu ESWC bộ môn WarCraft tại một số quốc gia. Tại Hà Lan, 2 game thủ Orc Grubby và Rotterdam lần lượt giành vị trí nhất và nhì để đoạt vé vào vòng chung kết thế giới diễn ra vào đầu tháng 7 sắp tới tại Paris , Pháp. Tại Nga, vòng loại ESWC cũng đã kết thúc với chức vô địch thuộc về game thủ Night Elf SK.Deadman. Cùng đến Pháp với Deadman là XyLigan - một trong những cao thủ Human giỏi nhất của châu Âu.

Tại Trung Quốc, một bất ngờ lớn xảy ra khi Sky - Li XiaoFeng, 2 lần vô địch WCG thế giới đã bị loại ngay từ vòng đấu bảng và 2 game thủ giành vé vào vòng chung kết thế giới là mouz.Fly100% và Colorful.Lyc.

Trong khi đó, tại Hàn Quốc, vòng loại ESWC mới bắt đầu chia bảng tuy nhiên đã quy tụ tất cả những gương mặt nổi tiếng nhất Hàn Quốc và thế giới như WE.Remind, WE.Soju, MYM]Susiria, MYM]Moon, BeT.ShowBu, eSTRO)GoStop...

ESVN



SOUL CALIBUR "ĐA HỆ"

Không lâu sau khi công bố dự án Soul Calibur Legends dành cho hệ Wii, giữa tháng 6 (13/6), Namco Bandai cũng đã chính thức xác nhận mở rộng dòng game đối kháng huyền thoại này sang hai chiếc next-gen console khác là Xbox 360 và PS3. Hiện đang được phát triển bởi Project Seoul, Soul Calibur IV sẽ cung cấp những chế độ chơi và nhân vật mới cũng như hệ thống chiến đấu độc đáo mới. Namco cho biết Soul Calibur IV sẽ đưa thể loại chiến đấu vào một kỷ nguyên mới và cũng hứa hẹn rằng game sẽ đem đến cho người chơi những môi trường tương tác thật hơn, hiệu ứng đồ họa hoành tráng hơn và hệ thống AI tốt hơn. Hiện có rất ít thông tin về dự án này, nhưng nhiều khả năng các nhân vật như Ivy, Mitsurugi và Nightmare sẽ quay trở lại Soul Calibur IV.

ĐƯỜNG ĐUA NEED FOR SPEED MỚI

EA vừa công bố phiên bản mới nhất mang tên gọi ProStreet cho dòng game đua xe đường phố tên tuổi của hãng này là Need for Speed. Sử dụng công nghệ Autosculpt, với Need for Speed ProStreet, người chơi có thể cá nhân hóa chiếc xế của mình ở một cấp độ hoàn toàn mới để khai thác tối đa sức mạnh của trò chơi. Theo dự kiến, game sẽ được đồng loạt phát hành trên PS2, PS3, PSP, PC, DS, Wii và Xbox 360 vào mùa Thu 2007.

VÉN MÀN BÍ MẬT GOTHIC 4

JoWood đã công bố chương thứ 4 trong dòng Gothic đang trong giai đoạn phát triển dù không hé lộ thông tin studio nào gánh vác trọng trách tựa game này. Hãng phát hành này cũng khẳng định thoả thuận trước đây với Pluto 13 (được thành lập bởi các cựu binh của Piranha Bytes) đã kết thúc và điều này đồng nghĩa với việc đây là tựa game đầu tiên của dòng Gothic không do Pluto 13 phát triển.

CẬP NHẬT LOTR ONLINE

Turbine và Midway đã chính thức cung cấp bản cập nhật miễn phí đầu tiên cho trò chơi The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar vào ngày 13/6. Với tên gọi Book 9: Shores of Evendim, đây là bản cập nhật đầu tiên trong kế hoạch dài hạn là tung ra nhiều bản cập nhật cho tựa game được bộ ba Turbine, Midway và Codemaster Online Gaming đặt nhiều kỳ vọng này (xem TGG 6/2007, tr. 6). Bản cập nhật sẽ bổ sung một vùng đất mới (Evendim), trên 100 nhiệm vụ, 9 loại quái vật mới và những trận đánh chống lại sự tấn công của Helegrod.

DARK SECTOR HOÃN BINH

Cuối năm 2005, Digital Extremes tuyên bố D3 Publisher sẽ phát hành trò chơi hành động - bắn súng với góc nhìn người thứ 3 Dark Sector trong quý 3/2007 cho PC, Xbox 360 và PS3. Mới đây, D3 đã quyết định lùi ngày ra mắt sang quý 1/2008. Đại diện của D3 cho rằng thông tin game sẽ được phát hành vào tháng 9/2008 đăng trên tạp chí PSM số ra gần đây là hoàn toàn "không chính xác".

ĐẶT TỰA CHO DỰ ÁN F.E.A.R 2

Warner Bros cho biết sẽ tiếp tục theo đuổi việc phát hành dòng game hành động F.E.A.R trong tương lai, tuy nhiên không nói rõ những hệ máy nào sẽ là đích đến cuối cùng. Trước đó, F.E.A.R đã có một thời gian làm mưa làm gió trên PC, PS3 và Xbox 360. Hiện tại, Monolith đang mở một cuộc thi đặt tên cho dự án F.E.A.R mới tại địa chỉ *www.nameyourfear.com*.

SINS OF SOLAR EMPIRE THỬ BETA 2

Những ai từng bỏ lỡ giai đoạn thử nghiệm Beta của trò chơi chiến thuật Sins of Solar Empire trước đây hiện có một cơ hội khác để thực hiện ước muốn này trước khi game được phát hành vào tháng 2/2008. Giai đoạn Beta 2 chính thức bắt đầu từ ngày 21/6 cho những ai đã đặt mua trước đĩa trò chơi Sins of a Solar Empire thông qua TotalGaming.net (*http://totalgaming.stardock.com/games/?id=SINS*), và sẽ cung cấp vô số tính năng có trong bản chính thức cũng như những tinh chỉnh dựa trên phản hồi từ những người tham gia thử nghiệm Beta trước đó. Tham khảo *www.sinsofasolarempire.com*.

HERO MỞ RỘNG NHÀ NGỤC

Nhà phát hành GameCock vừa công bố dự án game nhập vai mới dựa trên dòng Hero lừng danh trước đây. Với tên gọi Dungeon Hero, game hiện đang được phát triển tại studio FireFly và được lên kế hoạch phát hành vào đầu năm 2009. GameCock cho rằng "game sẽ mô tả rất thực tế cuộc sống dưới lòng đất" và sẽ không giống với bất kỳ tựa game nào lấy đề tài chiến đấu dưới các ngục tối (dungeon) mà người chơi từng biết. Game sẽ có mặt trên PC và Xbox 360.

WARHAMMER OL THẮNG LỚN

EA cho biết, chỉ sau 10 ngày, trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi Warhammer Online đã thu hút được 200.000 người đăng ký thử nghiệm Beta. Nếu không có gì thay đổi, Warhammer Online: Age of Reckoning sẽ phát hành vào đầu năm sau.

TỰA MỚI CHO X360

Dù thể loại game chiến thuật (RTS) vẫn còn được xem là "độc quyền" cho PC, nhưng nhiều nhà sản xuất đã và đang dồn hết mọi thứ để phát triển thể loại này trên nền Xbox 360. Ngoài Battle for the Middle-earth II và Command & Conquer 3: Tiberium Wars đã được phát hành cho hệ console, hiện có khoảng 5-6 tựa game RTS khác cũng đang trên đường "du cư" sang miền đất hứa này, ví dụ Halo Wars, Universe at War: Esrth Assault và Tom Clancy's EndWar.

Giữa tháng 6 vừa qua, Sierra cho biết họ sẽ đem trò chơi World in Conflict sang Xbox 360, tuy nhiên không công bố cụ thể ngày phát hành (phiên bản PC sẽ được phát hành vào tháng 9 tới). Nhiều khả năng game sẽ hỗ trợ DirectX 10.

Cũng trong tháng này, Ubisoft khẳng định sẽ phát hành trò chơi America's Army: True Soldier dành cho Xbox 360 vào tháng 9. Game sẽ cung cấp đồng thời chế độ chơi đơn và multiplayer, 8 bản đồ trận đánh mới cũng như hỗ trợ chơi clan thông qua dịch vụ Xbox Live

HALF-LIFE 2 ĐÃ SẴN SÀNG

Cuối cùng thì Valve Software cũng đã ấn định thời điểm ra mắt chính thức cho bộ sưu tập Half-Life 2: Orange Box là vào ngày 9/10 sắp tới. Orange Box sẽ bao gồm các tựa game như Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One, Half-Life 2: Episode Two, TeamFortress 2 và Portal. Bản dành cho PC sẽ có giá 50USD và 60USD cho bản trên PS3 và Xbox 360..

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

TIMO GIỚI THIỆU GIẢI PHÁP CHƠI GAME DI ĐỘNG MỚI

Ngày 23/5/2007, tại TP.HCM, công ty Tiger Kovi Mobile (TIMO) đã họp báo giới thiệu giải pháp phần mềm kết nối "tất cả trong một" phục vụ cho nhu cầu chơi game trên điện thoại di động (TIMO Game) cũng như tham gia các dịch vụ giá trị gia tăng khác như TIMO Chat, TIMO Karaoke và TIMO Emoticon.

TIMO Game chỉ yêu cầu người dùng gửi duy nhất 1 tin nhắn SMS (cú pháp: TMT AP, gửi đến số 8088) để nhận được đường link đến trang portal của TIMO. Dịp này, công ty TIMO cũng đã tổ chức buổi chung kết cuộc thi "Game cho người sành điệu" cho 16 game thủ với trò chơi Winter Story (Cô bé quàng khăn đỏ). Giải nhất, chiếc Honda Click, đã thuộc về bạn Nguyễn Thanh Bình (sinh viên ĐH Giao Thông Vận Tải TP.HCM); giải nhì - dàn máy vi tính, giải ba - máy ảnh số, 3 giải tư - ĐTDĐ LG K800, 2 giải năm - ĐTDĐ LG KG200 và 8 giải sáu - máy nghe nhạc MP3.

THIÊN LONG BÁT BỘ CHÍNH THỨC CLOSE BETA

Ngày 15/6/07, game trực tuyến Thiên Long Bát Bộ (TLBB) đã chính thức bước vào giai đoạn Close Beta (CB) và đã có 5.000 game thủ may mắn tham gia thử nghiệm. Trong giai đoạn CB, người chơi được chiêm ngưỡng cũng như thưởng thức các tính năng nổi bật của game như hệ thống thú cưỡi; kết hôn; tạo hình nhân vật; hệ thống các môn phái; nuôi thú; hệ thống kết bạn; hệ thống biểu cảm phong phú.

Ngoài ra, để thêm phần hấp dẫn, giai đoạn CB có chương trình "khuyến mãi" cho các game thủ may mắn là các loại thú cưỡi có giá trị cao. Phiên bản CB, cấp độ (level) cao nhất mà game thủ có thể đạt được là 100. Thông tin chi tiết: *http://tl.gate.vn*

THIÊN ĐỊA ANH HÙNG - GAME ONLINE MỚI CHO HÈ 2007

Trò chơi trực tuyến Thiên Địa Anh Hùng (TĐAH) lừng danh tại Trung Quốc do Fonvista, VDC và Centech phát hành tại Việt Nam bản thử nghiệm Close Beta (CB) bắt đầu từ 20/6/07. TĐAH cho phép người chơi trải nghiệm một phong cách chơi game online hoàn toàn mới với tính năng tự tạo võ công. Đặc biệt, nếu người chơi không thích tranh giành quyền lực thì có thể sống cuộc đời ung dung tự tại và thực hiện sứ mệnh chu du thiên hạ tìm nguyên liệu để tự làm ra vũ khí và bào chế các loại dược phẩm theo ý mình. Khi tham gia thử nghiệm CB, người chơi có cơ hội trúng các giải thưởng giá trị như ĐTDĐ, máy MP3, bút nhớ USB... Thông tin chi tiết tại *http://anhhung.com.vn*.

"ĐẠI HỘI VÕ LÂM 2007"

Trong cả ngày 10/6/2007, công ty VinaGame đã tổ chức "Đại Hội Võ Lâm 2007" nhằm kỷ niệm công ty VinaGame tròn 2 tuổi, đồng thời ra mắt phiên bản thứ ba: "Tình Nghĩa Giang Hồ" của game Võ Lâm Truyền Kỳ. "Đại Hội Võ Lâm 2007" đã thu hút hơn 15.000 người tham gia trong khuôn viên nhà Thi Đấu quân khu 7 (TP. HCM). Sự kiện này được tiến hành song song với hội nghị khách hàng thường niên 2007 của VinaGame và chương trình tường thuật trực tiếp vòng chung kết hai giải đấu hoành tráng "Thiên Hạ Đệ Nhất Bang" và "Võ Lâm Minh Chủ". Từ ngày 10/6/2007, VinaGame chính thức đưa ra thị trường hệ thống máy bán thẻ tự động đa chức năng POS (Point of Sales) hiện đang rất phổ biến tại nhiều nước.

ESVN NÂNG CẤP SERVER

eSportVN (ESVN) đã nâng cấp và phát triển mới hệ thống Ladder từ ngày 28/5/07 đưa ESVN server sánh ngang với PGTour. ESVN cũng đã tách hệ thống server Starcraft Broodwar Việt Nam ra khỏi hệ thống Server của game Warcraft 3 nhằm phục vụ tốt hơn cho giới game thủ. Ngày 4/6/07, để tăng cường chất lượng phục vụ cho cộng đồng game thủ, ESVN tiếp tục nâng cấp máy chủ Warcraft và chính thức đưa vào hoạt động giai đoạn Open Beta. Tất cả các địa chỉ cũ server.esport.vn đã được chuyển tiếp tự động sang server mới, khắc phục tình trạng quá tải khi đăng nhập vào server. ESVN tiếp tục chạy thử nghiệm server Counter Strike (CS) từ ngày 10/6/07, với hệ thống "nick" có đăng ký liên kết trực tiếp với hệ thống Database tại website ESVN. Hệ thống đăng ký nick này cho phép dễ dàng đối phó với tình trạng cheat, hack vốn gây khó chịu cho người chơi. Thông tin chi tiết *www.esport.vn*

PHONG THẦN MỞ "CUỘC SỐNG THỰC TRONG THẾ GIỚI ẢO"

Game trực tuyến Phong Thần (PT) đã khởi động chương trình "Cuộc sống thực trong thế giới ảo" dành cho người mới bước chân vào thế giới game PT trong dịp hè 2007. Chương trình "Cuộc sống thực trong thế giới ảo" diễn ra từ ngày 1/6 đến 15/7/2007, chỉ dành cho những tài khoản đăng ký sau ngày 1/6/2007 tại website www.phongthan.com.vn, hay các tài khoản sử dụng tính năng đăng ký nhanh; ngoài ra, nhân vật phải có đẳng cấp từ 1 đến 10 để gặp NPC Lễ Quan và nhận nhiệm vụ trải nghiệm. Thông tin chi tiết tại: *www.phongthan.com.vn.*

SHAIYA TẠI HỘI CHỢ HÀNG VIỆT NAM CHẤT LƯỢNG CAO

Năm nay, Shaiya – Cuộc Chiến Huyền Thoại sẽ đồng hành cùng hội chợ Hàng Việt Nam Chất Lượng Cao (HVNCLC) trong tất cả các kỳ tổ chức với tư cách là thành viên Ban Tổ Chức. Đến với gian hàng Shaiya – Cuộc Chiến Huyền Thoại tại các hội chợ, khách tham quan sẽ được tặng tài khoản tạo sẵn, hướng dẫn làm quen với thế giới Shaiya và có cơ hội nhận được những phần quà dễ thương như áo thun, áo mưa, móc chìa khóa...

Gần đây, Shaiya còn thêm chức năng "Nạp thẻ S-Cash qua tin nhắn SMS" giúp người chơi thuận lợi hơn trong việc nạp thẻ. Bằng thao tác cực kỳ đơn giản, người chơi chỉ cần nhắn tin (theo mẫu) và gửi đến tổng đài 8764. Ngoài ra, chức năng này còn cho phép nạp thẻ tặng bạn bè. Thông tin chi tiết tại: *shaiya.com.vn..*

Cuộc chơi mong

Khóc cho người ở lại

"Anh lấy account không em cho", chợt tôi nghe cô gái - có vẻ là học sinh cấp 3 - ngồi quay lưng với tôi nói. Tuy chưa bao giờ nói chuyện nhưng tôi và cô bé đó thường gặp nhau trong phòng VIP máy lạnh này của một tiệm net trên đường Trần Quang Khải, TP.HCM. Anh nhân viên phòng net ghé tai nói nhỏ: "Nó chia tay với thằng bạn trai trong game này rồi, bây giờ chuyển sang chơi game online khác. Chắc có bạn trai mới". Tôi tự hỏi sao cô bé này lại cho account dễ dàng thế? Một kịch bản lừa đảo đậm chất đường phố hay một sự chán chường, quay lưng với MMORPG 3D? Cuộc trò chuyện giữa tôi và cô bé ấy tuy dài nhưng tóm gọn, cô ta không muốn chơi game đó nữa; cô ta cho tôi tài khoản (TK) vì thấy tôi cũng đang chơi game này và đã có một nhóm bạn khác rủ chơi Võ Lâm Truyền Kỳ. Thế là tôi thừa hưởng một TK game đầy sức quyến rũ cùng một TK tiền ảo kha khá trong một MMORPG đang nổi tại VN. "Khi nào muốn chơi trở lại, em cứ reset mật mã nhé", lần cuối cùng tôi nói với cô bé như vậy.

"Sao không bán tài khoản đi", Ròm, ngồi gần tôi lên tiếng. Tuy mới là học sinh cấp 2 nhưng Ròm khá rành rẽ thị trường mua bán TK. Hắn chuyên nghề "cày thuê" trong game và từng tiết lộ: "Chỉ mất 1 ngày để luyện tới level 30". "Em cho thui. Bán làm gì", cô bé nói. Huy ròm xịu mặt. Nhưng lát sau, mặt nó lại sáng lên khi có một anh chàng đến máy số 18 nơi Ròm ngồi hỏi mua TK. Thế là cuộc mua bán bắt đầu: anh chàng kia thay đổi mật mã cấp 1 và cấp 2 của TK, câu hỏi và câu trả lời bí mật, đồng thời đổi luôn mật mã của TK email dùng để đăng ký và nhận mật mã reset. Trong chốc lát, cuộc giao dịch hoàn thành, Ròm nhận 500 ngàn đồng cho việc bán 1 account Vũ Linh đẳng cấp 67 trong game Thế Giới Hoàn Mỹ. Dĩ nhiên, anh chàng khách hàng hoan hỷ ra mặt vì hắn được Ròm "khuyến mãi" thêm 1 TK có 1 con Pháp Sư đẳng cấp 71.

Bẵng đi một tháng, tôi quay lại căn phòng VIP. Thật tình cờ, tôi gặp lại tay khách hàng của Ròm.

mạnh

Tổng hợp kinh nghiệm mua tài khoản game

Nơi giao dịch: Các trung tâm game đảm bảo về an ninh xã hội cũng như bảo mật về đường truyền và máy tính. Nếu có máy tính xách tay thì có thể yêu cầu đối tác đến quán Internet WiFi để giao dịch. Các game thủ thường nhờ 1 người bạn (liên lạc qua điện thoại) ở một nơi khác truy cập và thay đổi các thông số trong khi người mua đang ở chỗ người bán.

Thông tin cần chỉnh sửa để "hợp thức hóa" TK: mật mã cấp 1, mật mã cấp 2 của TK; câu hỏi và câu trả lời bí mật; mật mã của TK email dùng để đăng ký và nhận mật mã reset. Chú ý rằng: Cần sửa luôn email để nhận mật mã reset của tài khoản email dùng để đăng ký TK game. Để đảm bảo hơn, người mua thường lấy số điện thoại, địa chỉ nhà, chụp lại số CMND của người bán (có so sánh với thông tin đăng ký tài khoản), thậm chí làm giấy tay. Bạn có thể tham khảo qui trình thay đổi thông tin TK của Quang Minh DEC tại http://thegioihoanmy.vn/diendan/showthread.php?t=14414.

Hắn đang vò đầu bứt tóc. Hóa ra tên Ròm đã lên chỗ nhà phát hành khai báo "mất password" và yêu cầu đổi email đăng ký TK. Bằng cách đó, Ròm đã "nuốt" trọn số tiền bán TK trước đó cùng cả đống vũ khí và giáp trụ xịn đi kèm theo nhân vật đã được khổ chủ cũ luyện lên level cao hơn.

Thiên đàng hay địa ngục?

Nhu cầu mua bán TK trong game đã xuất hiện trong nhiều năm qua. Hai câu chuyện trên cho bạn đọc thấy vì sao người ta muốn bán TK. Với kinh nghiệm cày cục, Ròm có thể cung cấp dịch vụ "cày thuê" và bán TK để lấy tiền trang trải cho phí thuê máy. Ngoài ra, còn có những bạn muốn bán rẻ TK và dồ đạc trong game để dùng tiền chuyển sang chơi game khác. Thỉnh thoảng cũng có những game thủ hào phóng bất ngờ, như cô gái đã cho tôi TK. Đại đa số những người bán TK là giới học sinh và sinh viên và thanh niên chưa có việc làm với hầu bao lúc nào cũng lép xẹp. Đây chính là nguồn cung TK dồi dào cho rất nhiều game trực tuyến ở VN hiện nay. Ngược lại, có cầu thì mới có cung. Nhu cầu mua TK đã trở nên rõ nét trong thời gian gần đây. Người ta mua TK với nhiều mục đích.

Những anh chàng công tử chịu chơi hay những người đi làm sẵn sàng bỏ ra từ 200 nghìn đồng đến hơn triệu đồng để sở hữu một TK mạnh. Một nhân vật với các chỉ số được tăng hợp lý sẽ tỏ ra rất hiệu quả trong game hay nói cách khác là trước khi người chơi nghĩ đến việc mua vũ khí, giáp trụ xịn thì hãy nghĩ tới việc xây dựng nhân vật với các chỉ số về kỹ năng, MP, HP mạnh. Một người chơi là bang chủ của một bang nọ cho biết: "Cần mua nhiều nhân vật thuộc nhiều race, class khác nhau để hỗ trợ làm nhiệm vụ trong game, săn boss hay giao đấu (PvP), nhất là khi bang còn quá yếu". Một người đã đi làm cho biết anh ta đã mua một nhân vật đẳng cấp 50 với giá 250 nghìn đồng. "Mức giá như vậy chấp nhận được vì tính trung bình tôi chỉ mất 5000 đồng để cày được 1 level trong khi nếu trốn việc chơi game, tôi không chỉ có nguy cơ bị đuổi việc mà còn mất cơ hội kiếm tiền trong đời thực". Thực ra, nếu trừ đi chi phí thuê máy từ 3000-5000 đồng/giờ thì mức giá 5000đồng/1 level quá hời. Cần nói thêm rằng, việc bán TK kéo theo việc bán các món đồ ảo. Vì các TK có sẵn các món đồ ảo dĩ nhiên sẽ hấp dẫn người mua hơn các "xác" tài khoản (TK không có quần áo, vũ khí xịn). Đây là cách khiến người

bán tăng tốc độ bán hàng. Và như thế, thị trường mua bán TK đã hình thành và hoạt động sôi nổi, nhất là kể từ khi luật hạn chế 5 giờ chơi được áp dụng.

Có thể nói các giao dịch thành công khiến người bán TK có thể có chút tiền để đầu tư tiếp vào game hay chuyển sang chơi game khác. Tuy nhiên, nếu bạn muốn mua TK, coi chừng bạn đang rơi vào "địa ngục". Vì hiện nay, nếu bạn mua TK thì khả năng mất tài khoản như trong câu chuyện trên rất cao. Điều đáng nói ở đây là hầu hết các nhà phát hành (NPH) chưa có chính sách rõ ràng trong các giao dịch tài khoản mặc dù ngày càng có nhiều NPH công nhận các giao dịch TK. Nhiều NPH chỉ dựa vào thông tin đăng ký và số CMND của người đăng ký và không công nhận quyền sở hữu TK của những người chủ sau của các TK được bán lại. Và cuối cùng, người phải gánh chịu mọi rủi ro chính là người mua lại TK - những khách hàng thực sự (theo một nghĩa nào đó), có khả năng thanh toán cao. Hy vọng trong thời gian tới, các NPH sẽ nhìn nhận lại và có những hỗ trợ tích cực hơn cho người chơi game.

YÊN KHÊ

Ông Lê Hồng Minh - chủ tịch hội đồng quản trị VinaGame- cũng đóng góp ý kiến về vấn đề mua bán tài khoản trong game online. Tuy VinaGame không ủng hộ việc mua bán tài khoản, nhưng không có nghĩa là khách hàng không có cách để chuyển quyền sở hữu tài khoản.

Theo quan điểm của VinaGame, tài khoản và vật phẩm trong trò chơi – cụ thể là những đoạn mã thể hiện "hình ảnh" và "công dụng" của vật phẩm – là sở hữu của đơn vị phát triển phần mềm trò chơi (trong trường hợp game Võ Lâm Truyền Kỳ và game Phong Thần là của công ty KingSoft, game Cửu Long Tranh Bá là công ty Indy21, game RoK là Gravity, game Boom Online là Nexon...). Người chơi khi tham gia chơi các game do VinaGame phát hành như VLTK, CLTB, PT, RoK, Boom Online... chỉ có quyền sử dụng phần mềm trò chơi với mục đích giải trí.

Theo thông lệ của việc sử dụng các sản phẩm như phần mềm, sách báo, nhạc, phim... thì người dùng cuối được phép sử dụng và phải chấp nhận những quy định của nhà cung cấp khi sử dụng (ví dụ không được sao chép, không được kinh doanh lại) và chắc chắn là không thể có chuyện người dùng cuối có quyền sở hữu sản phẩm (hay một phần của sản phẩm) . Khi không sở hữu thì tất nhiên họ cũng không có quyền mua/bán.

Chúng tôi có thể chấp nhận hỗ trợ trong trường hợp người chơi này vì một lý do nào đó muốn tặng lại tài khoản/vật phẩm của mình cho người khác. Còn việc công ty phát hành trò chơi có công nhận quyền được mua bán, chuyển nhượng tài khoản vật phẩm trong trò chơi bằng tiền thật giữa những người chơi với nhau hay không, đây là một vấn đề có nhiều hệ lụy pháp lý khá phức tạp và hiện tại vẫn còn chưa được giải quyết dứt điểm tại rất nhiều nước.

Chúng tôi có thể khẳng định VinaGame không hỗ trợ việc người chơi mua/bán tài khoản bằng tiền thật. Trong trường hợp người chơi muốn chuyển nhượng/tặng lại tài khoản của mình cho người khác thì VinaGame có thể giúp thay đổi thông tin trong tài khoản thành tên của người được chuyển nhượng/được tặng. Sau khi thay đổi thông tin, thì tất nhiên tài khoản thuộc quyền sở hữu của người được chuyển nhượng/được tặng. Về vấn đề này, chúng tôi có thiết lập một số thủ tục

cần thiết nhằm đáp ứng nhu cầu muốn chuyển nhượng/tặng lại tài khoản của mình cho người khác. Để chuyển nhượng/tặng lại tài khoản, cả người chuyển nhượng/tặng lẫn người được chuyển nhượng/được tặng phải cùng đến các Nghênh Khách Đường của VinaGame, cùng ký vào yêu cầu chuyển nhượng/tặng lại tài khoản. Sau khi xác minh thông tin, thông tin tài khoản sẽ được thay đổi như yêu cầu. Tất nhiên người được chuyển nhượng hoặc được tặng phải tiến hành một số thủ tục khai báo thông tin cá nhân (nhất là số Chứng Minh Nhân Dân) để đảm bảo quyền lợi của mình.

Chúng tôi không ủng hộ việc trao đổi hay mua bán tài khoản và vật phẩm trong game bằng tiền thật. Khi cung cấp các dịch vụ trò chơi giải trí trực tuyến, chúng tôi muốn đem đến cho khách hàng một hình thức giải trí phù hợp và thú vị, giúp người chơi giải tỏa căng thẳng và tìm thấy niềm vui trong cuộc sống, đồng thời trải nghiệm những giá trị sống tích cực mà đôi khi họ chưa thể cảm nhận được trong đời sống thật. Còn chấp nhận hợp thức hóa việc mua bán tài khoản/vật phẩm trong game, chúng tôi chưa nghĩ tới.

Thế Giới Game đã phỏng vấn ông Quách Đông Quang, giám đốc công ty Asiasoft về vấn đề công nhận quyền sở hữu tài khoản (TK).

Asiasoft có thể cho biết quan điểm về việc mua bán TK và đồ vật (item) trong game online do công ty phát hành?

Mọi thứ trong game đều ảo, còn game thủ mua đồ trong game hoặc trả theo thuê bao tháng khi sử dụng dịch vụ này. Điều này đã được nói rõ trong tất cả các hợp đồng với người sử dụng khi đăng ký và login... Tất cả game trên thế giới cũng áp dụng theo cách tương tự như vậy. Đó là dịch vụ mà game thủ phải trả tiền. Đây không phải là một sản phẩm. Do đó, nếu các game thủ hoặc người sử dụng account hợp pháp truy cập vào game thì sau đó họ có thể sử dụng để chơi.

Mỗi account và thông tin đăng ký được bảo mật rất an toàn và chỉ những người thực sự đăng ký account mới biết thông tin này. Vì vậy chúng tôi muốn các nhà cung cấp game online khác thừa nhận thông tin được cung cấp trong lúc đăng ký như người sở hữu TK hợp pháp.

Nếu như một game thủ bán TK lại cho một người chơi khác và sẵn sàng xác nhận "hợp đồng" này, Asiasoft có xác nhận người mua account đó là chủ mới của account đó không?

Như đã nói, người nào biết đầy đủ chi tiết về account như ID, PW, email, pin code... đã là người sở hữu hợp pháp. Khi gamer quyết định bán một account cho gamer khác, đó là giao dịch giữa bên thứ 3 và bên thứ 2, không liên quan đến nhà cung cấp game. Do đó, để gamer hợp pháp hóa account này, điều họ cần làm là thay đổi chi tiết của account để chỉ mình họ có thể truy cập.

Vì vậy thỏa thuận hợp đồng giữa một game thủ và người khác không có ý nghĩa gì ở đây. Điều quan trọng nhất là an toàn và bảo mật thông tin của account để truy cập. Như vậy, khi gamer giao dịch kiểu này, nhà phát hành game không cần phải thừa nhận việc chuyển nhượng account từ người này qua người khác

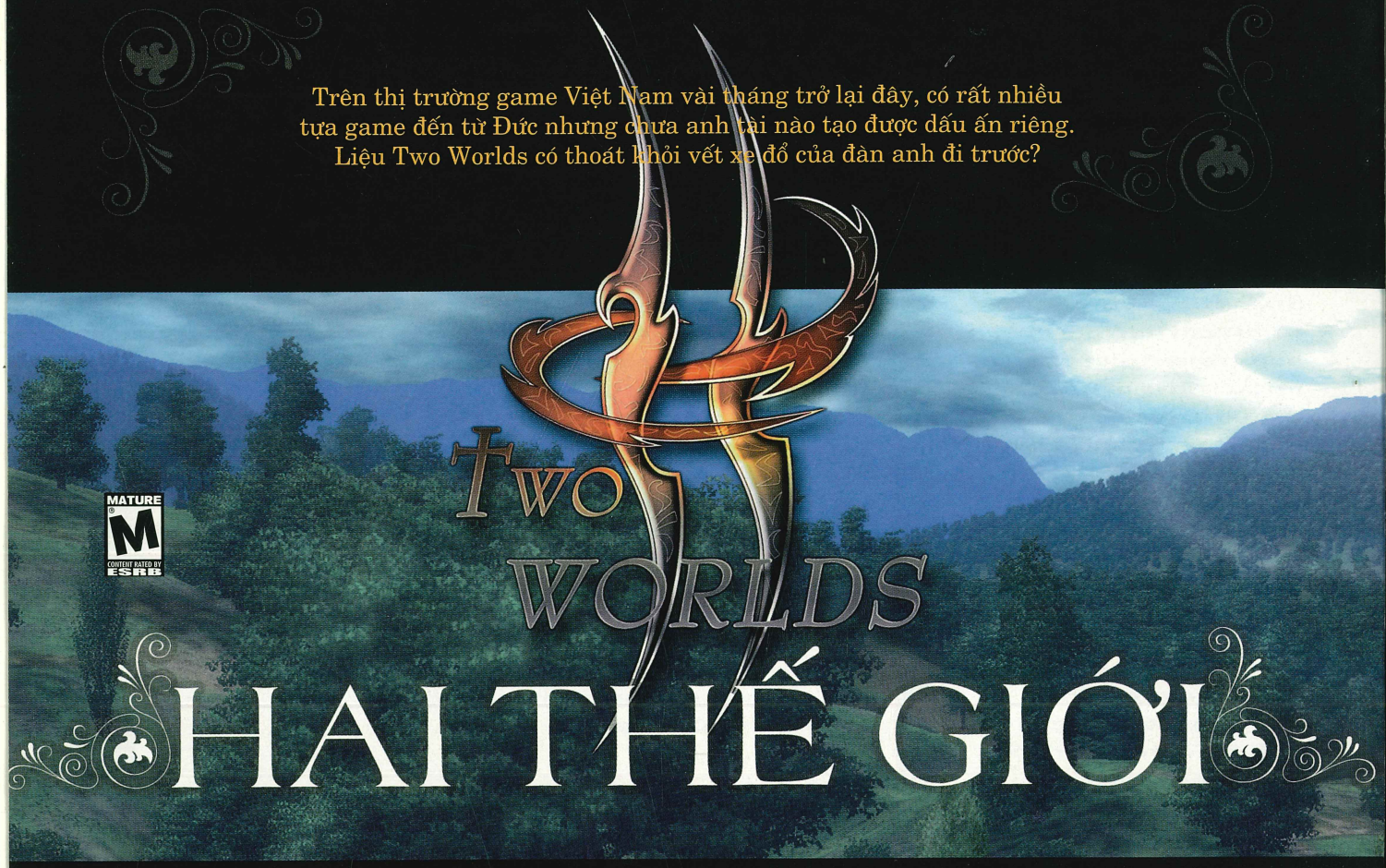
Asiasoft có nghĩ rằng việc hợp thức hóa việc mua bán tài khoản là một biện pháp giúp cho nhà phát hành nhận thức đúng hơn về hiện trạng thị trường của game, đồng thời là sự hỗ trợ đáng tin cậy nhất cho khách hàng mới - những người bỏ tiền mua TK hay không?

Asiasoft luôn cố gắng bảo vệ các chủ sở hữu account hợp pháp. Nghĩa là một khi game thủ đến với chúng tôi mà có đầy đủ chi tiết về account của người này, chúng tôi sẽ giúp anh ta giải quyết bất cứ vấn đề gì.

Tuy nhiên, quan trọng nhất là việc phòng ngừa, "phòng bệnh hơn chữa bệnh", chúng tôi luôn đảm bảo rằng mình đã cho các gamer lời khuyên tốt nhất về việc bảo vệ account của họ.

Không phải tất cả game đều có đủ công cụ giúp giải quyết các vấn đề của gamer vì nó thực sự còn phụ thuộc vào nhà sản xuất game. Một số nhà sản xuất sẵn sàng cung cấp tất cả để truy cập game bao gồm cơ sở dữ liệu (database) và công cụ (tool). Tuy nhiên, một số nhà sản xuất từ chối cung cấp bất cứ tool nào và để truy cập database. Cách phòng chống tốt nhất cho gamer là tự bảo vệ mình. Thông thường, chúng tôi khuyên các gamer đừng mua các item từ người khác, trừ phi chắc chắn được những người này đáng tin cậy.

Trên thị trường game Việt Nam vài tháng trở lại đây, có rất nhiều tựa game đến từ Đức nhưng chưa anh tài nào tạo được dấu ấn riêng. Liệu Two Worlds có thoát khỏi vết xe đổ của đàn anh đi trước?

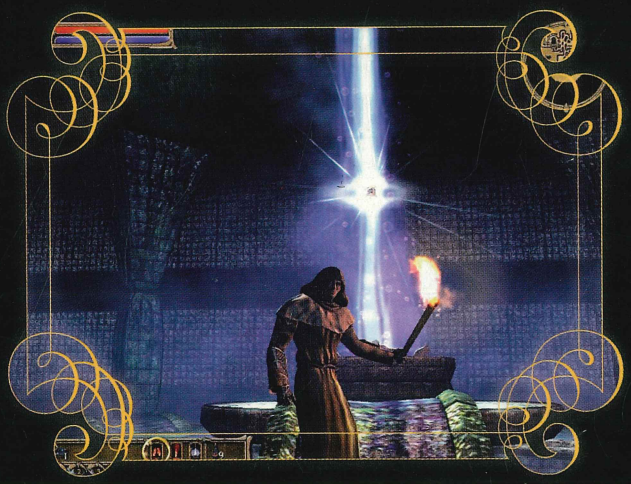


HAI THẾ GIỚI

Đất mẹ Antaloor

Ba trăm năm trước, sau khi chúa tể Aziraal tử trận, quân Orc thất thế, phải tháo chạy xuống phía nam sông Gon, xây dựng thủ phủ GorGammar. Dòng sông Gon êm đềm trở thành ranh giới chia cắt giữa loài người và tộc Orc. Cả 2 bên đều cho một số toán quân nhỏ xâm lấn địa phận của đối phương. Trong khi đó, tuy giành thắng lợi trước quân Orc nhưng vì những mâu thuẫn về lợi ích cá nhân, loài người lại phân chia thành nhiều phe phái khác nhau: Karga Clan, House of Skelden, Brotherhood... cộng thêm những thế lực mới lần lượt trỗi dậy như Necromancer, Undead (Ghoul, Zombie), Dwarf làm cho các mối bất hòa càng không thể dàn xếp được.

Sau cuộc chiến khốc liệt giữa loài người và tộc Orc, cũng như bao gia đình khác, tổ tiên của nhân vật chính trong Two Worlds (2W) rời vùng duyên hải phía đông để đến một thành phố bỏ hoang do chiến tranh ở đồng bằng. Theo truyền thuyết kể lại, họ là một trong số ít những người đã chiến thắng Arizaal. Họ cất giữ một tín vật cổ, nhưng sau đó quyết định chia thành nhiều mảnh và đem phân tán khắp nơi. Tín vật ấy là chìa khóa duy nhất dẫn đến nơi Arizaal đã gục ngã.



Trong câu chuyện của Two Worlds (2W), nhân vật chính tình cờ biết được chị gái Kira bị tên Reist Tungard bắt cóc. Hắn đòi anh phải thu thập đủ 5 mảnh của tín vật nói trên mới trả tự do cho Kira. Trớ trêu thay, người chị luôn dặn dò em trai phá hủy vật đó, dù nó có hay không một sức mạnh thần bí nào đó, để chắc rằng nó không bị sử dụng thêm một lần nào nữa. Nghiêm trọng hơn, Kira nói rằng mạng sống của mình không đáng giá so với những thế lực đen tối nếu chúng được giải thoát ra khỏi những tín vật. Có ai ngờ đâu, Reist chỉ là quân cờ thí của những kẻ đứng sau lưng hắn - The Ancient - những kẻ tự xưng là thần thánh. Còn Kira lại được chọn để thay cho Arizaal.

Thế giới đơn độc

Không như các game nhập vai hành động vốn có thêm nhân vật phụ hỗ trợ, nhà phát triển dựng nên nhân vật chính mang trong mình nỗi bí ẩn về gia tộc lẫn gánh nặng về sự an nguy của chị gái. Không ai để ý tên anh là gì, cũng chẳng hề quan tâm thân thế anh ra sao, điều họ cần là anh có thể làm giúp cho họ cái gì đấy. Thế nên trong suốt cuộc hành trình, không có ai đồng hành chung với

Two Worlds			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
TopWare			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	2GHz
Reality Pump - Zuxxez		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	128MB hỗ trợ Pixel Shader 2.0
Nhập vai hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	09/05/2007		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	5 GB
ESRB	Mature	OS	Windows XP/Vista

CÁC PHE PHÁI CHÍNH

- Orc là mối đe dọa chính của loài người, tập trung quân chủ lực tại thủ phủ GorGammar. Thủ lĩnh White Head đã từng gây ra nỗi khiếp đảm cho quân đội thành Cathalon dọc theo bờ sông Gon.
- Karga Clan nằm khuất sâu trong vùng tây bắc. Đối thủ chính của phe này là House of Skelden (đóng tại khu hầm mỏ Excavations). Vì tranh chấp quyền lực, thủ lĩnh 2 phe này đã quyết một mất một còn với nhau.
- Căn cứ chính của tộc Necromancers là The Enclave, nằm ở phía tây bắc GorGamma. Người ta đồn rằng thủ lĩnh The Flame bị điều khiển bằng linh hồn của quỷ. Sự thật sẽ được phơi bày khi bạn thân hành đến The Enclave.

5 PHẦN CỦA TÍN VẬT

- **Metal Frame (The Relic Frame):** hiện nằm trong tay của Ulta Karga, thủ lĩnh Karga Clan. Sau khi Ulta đến Tharbakin, bạn sẽ được tự do lấy MF.
- **Earth Element:** trong khu hầm mộ King's Tom, nơi an táng thi hài của vua Satrius. Sau lần thương thảo thành công giữa vị tướng ở làng Windbreak với tướng Orc White Head, bạn sẽ có cơ hội lấy được EE.
- **Air Element:** nằm đâu đó trong khu rừng chết Death Forest, phía nam sa mạc Drakar, có liên quan đến những con rồng trong truyền thuyết của cư dân tại đây.
- **Fire Element:** trên điện thờ của tộc Orc. Cách làm êm thấm nhất là sử dụng áo giáp giả trang quân Orc (một nhiệm vụ tại Cathalon sẽ cho bạn mua áo giáp này với giá 5000 đồng vàng) để đi vào thánh địa quân địch như vào chỗ không người.

anh, ngoại trừ những con ngựa. Sống một mình, tự giải quyết các nhiệm vụ một mình, đó là đặc trưng của 2W.

Với một bản đồ rộng lớn (mô phỏng theo bản đồ châu Âu) và cho phép khám phá tự do, bạn dễ dàng đến các vùng đất mới mà không cần quan tâm đến cấp độ của nhân vật và nhiệm vụ đang thực hiện. Bạn có thể nhận nhiều nhiệm vụ, sau đó tiếp tục nhận và nhận cho đến khi nào thích thì mới bắt tay vào làm. Tất nhiên, một số vị trí quan trọng sẽ được đánh dấu ghi nhớ trên bản đồ, tạo thành "ngọn xanh, ngọn đỏ" nhìn rất đẹp, thậm chí nhìn hoa cả mắt!

Thực tế, việc nắm bắt nhiệm vụ trong game không khó, đó chỉ là tìm cách lấy được 5 mảnh cổ vật. Dựa trên đường lối và cách thức giải quyết vấn đề, bạn có thể tạo ra hoặc mất đi danh tiếng (reputation) đối với từng phe phái. Tất nhiên, muốn khám phá bí mật của từng phe và được phép bước vào thánh địa, bạn phải chiếm được lòng tin và mối thiện cảm của phe đó bằng những hành động ủng hộ họ, đó có thể là truyền tin, làm gián điệp, thực hiện các nhiệm vụ. Ví dụ, muốn lấy được Relic of Frame ở clan Karga, bạn phải hợp tác với thủ lĩnh Ulta Karga, cho đến khi ông ta đến được thành phố Tharbakin thì lúc đó bạn mới đặt chân vào được.

Tuy 2W không xây dựng nhân vật theo 2 hướng thiện/ác, bạn vẫn có thể thể hiện tính cách của mình. Lấy ví dụ, bạn có thể tiêu diệt thủ lĩnh Orc White Head theo đề nghị của vị tướng quân tại làng Windbreak, hoặc sẵn sàng nhận chuyển lời đàm phán của White Head cho vị tướng đó, nếu để ý rằng trước đó ông này đã tỏ ra rất kính trọng White Head, một chiến binh vĩ đại.

Mạnh vì "gạo"

Không chia thành các loại hình nhân vật cụ thể nhưng với hệ thống kỹ năng được sắp xếp theo một thứ tự rất rõ ràng,

có thể thấy ngay 2W có 3 cách xây dựng nhân vật: chiến binh, cung thủ và pháp sư. Sự phân chia này chỉ có tác dụng khi nhân vật có số điểm kỹ năng thấp và bạn muốn dồn điểm vào một lối chơi nào đó. Chẳng hạn, nếu thích sử dụng phép thuật thì chỉ cần tăng điểm vào Willpower và tăng cường sức sát thương bằng cách nâng cấp loại phép thuật nào đó.

Số lượng kỹ năng đa dạng tưởng chừng sẽ gây khó khăn cho bạn trong việc đưa ra một lối chơi thích hợp. Đó sẽ là cơ hội để thử nghiệm hệ thống chiến đấu, thậm chí lại có thể xây dựng một nhân vật hoàn hảo: dùng cung để bắn từ xa, khoảng cách trung bình có pháp thuật, còn tầm gần có cận chiến. Đó là chuyện về sau. Còn trước mắt, bạn có thể đa dạng hóa kỹ năng của mình bằng cách học thêm từ các Trainers (thầy dạy - phải trả học phí) và làm chủ kỹ năng đó bằng điểm nâng cấp. Các thầy dạy có mặt ở nhiều nơi, chủ yếu tập trung ở Qudinar và Cathalon.

Nếu chỉ như vậy thì chẳng có gì đáng nói. 2W khá dễ chịu khi cho phép bạn tăng cường thêm điểm cho 4 chỉ số Vitaly, Streng, Dextirity và Willpower với các vật dụng. Quần áo, giày, vũ khí, nón, bao tay hay túi cung tên, đoản kiếm đều có thể "lên đời" dễ dàng mà không sợ bị mất. Bạn chỉ cần kéo và thả những món đồ được xác định là tương đồng nhau và chúng sẽ tự nhập lại, tạo thành một món đồ mới có tính năng kết hợp từ các món đồ cũ. Từ đây, bạn có thể tạo ra các loại "đồ khủng", ví dụ bạn "ép" được một chiếc nhẫn tăng 50 Vitaly, 40 Streng và 10 Dexterity, tổng cộng bạn có 100 điểm, chia cho 5 điểm/cấp thì xem như bạn đã thêm được đến 20 cấp, một con số rất ấn tượng. Chưa hết, bạn vẫn còn 3 ô trống chứa thêm 3 chiếc nhẫn nữa. Ngoài ra, phép Alchemy sẽ giúp bạn có thêm những lọ thuốc tăng sức phòng thủ, tăng các chỉ số trên.

Và bạo vì ...tiền

Các món đồ cao cấp như trên thường có từ các thương nhân hoặc thu nhặt từ chiến lợi phẩm. Dù là nguồn nào đi nữa, bạn cũng sẽ phải "lần mò" hết bản đồ để tìm cho mình vài ...triệu đồng vàng mới đủ tiền chi xài. Với hệ thống bản đồ tự do, được di chuyển thoải mái mà không phụ thuộc vào cấp độ hoặc nhiệm vụ, bạn sẽ đụng độ với thổ phỉ, quân Orc hay các tộc đối nghịch. Bạn hạ hết chúng, thu chiến lợi phẩm và đem bán. Rương hòm (chest) là những kho chứa đồ lý tưởng mỗi khi bạn không thể mang nhiều hơn. Đặc biệt, mỗi lần bạn dùng teleport, đồ rơi vãi bên ngoài sẽ tự biến mất. Mỗi thương nhân có mức giá mua bán khác nhau, nếu quá dư dả và không quan tâm lắm đến mức chênh lệch giữa các món hàng nhỏ thì bạn có thể bỏ qua. Tùy theo mức độ hảo ý của phe đó mà bạn có thể được hưởng giá khuyến mãi vài chục phần trăm. Lưu ý, những loại đồ có tính năng đi kèm luôn có mức giá cao hơn nhiều so với hàng "trắng tinh".

Hệ thống nhiệm vụ phụ dày đặc, được bố trí đều khắp bản đồ đã tạo nên một ưu thế không nhỏ cho 2W. Mặt khác, những làng mạc nhỏ hơn nằm ẩn mình

MẸO

- Để so sánh mức giá mua của các thương nhân, bạn có thể so giá mua các bình máu (healing potion).
- Nếu bị lính gác của một ngôi làng chặn lại vì bạn chưa đủ tiêu chuẩn để vào, cách nhanh nhất là hạ hắn luôn cho gọn.
- Bạn có thể tìm Esdan Jyrape ở tháp nước trung tâm thành phố Cathalon để tẩy điểm với mức phí 500 đồng vàng/lần.
- Các đường hầm Dungeon luôn thú vị bởi đó là nơi ẩn chứa nhiều món đồ quý giá.
- Nếu chơi bản patch 1.1, bạn sẽ có cơ hội tận dụng lỗi Alchemy để chế tạo "thuốc thần" tăng vài nghìn điểm của các chỉ số, hoặc kháng phép với con số lên đến hàng trăm nghìn!
- Bạn nên in bản đồ Antaloor để nhanh chóng xác định các khu vực trong game. Tải tại *http://www.zuxxez.com/press/down/2W-Karte_300dpi%20.jpg*.

trong bóng đen bí mật, không thể phát hiện được nếu chưa từng ghé qua càng gây thêm cho bạn cảm giác muốn được khám phá. Chính điều kiện "thuận lợi" như thế sẽ tạo nên các tình huống dở khóc dở cười: vô tình bạn sát hại một số nhân vật NPC, đánh mất luôn nhiệm vụ của NPC đấy; hoặc sẽ giải quyết các trường hợp theo khuynh hướng bạo lực như bị White Head chặn đánh trong đường hầm King's Tom, để lấy được Fire Element thì bạn phải tốn sức "làm cỏ" thủ phủ GorGammar...

Trong các chuyến đi của mình, hiển nhiên bạn có dịp để trổ tài... ăn trộm, nếu bạn cho nhân vật học kỹ năng "hai ngón" để móc túi những người xung quanh. Còn ở những chỗ không người, bạn có thể bẻ khóa (lockpick) các rương hòm để nhặt đồ. Một điểm khá "ngộ" trong 2W là nhiều lúc chủ nhân của cái rương đó đang ngủ hoặc đứng phía ngoài căn nhà, họ đều phát hiện được và đuổi đánh, mặc cho tên trộm không hiểu tại sao!

Game "hạng nặng"

Cảnh trong 2W phải nói là... hết chỗ chê. Bạn có thể thấy được bóng rồng đất từ trên đỉnh núi rọi xuống (hơi vô lý một chút về tính thực tế), hay thưởng thức cảnh hoàng hôn đỏ rực cùng những đám mây trôi lững lờ. Ngày đêm thay đổi liên tục, mỗi vùng đất có những đặc điểm khác nhau cùng hệ thống thời tiết phức tạp sẽ không để bạn có cảm giác nhàm chán. Bù lại, có thể bạn sẽ phải hi sinh các hiệu ứng nếu máy tính chỉ thuộc loại trung bình. Dù là game nhập vai nhưng 2W cũng không hề chịu kém các đối thủ hành động bằng cách thêm vào phần mềm Ageia PhysX. Thử nghiệm trên hệ thống AMD 5000+, RAM 1GB, card đồ họa ATI Radeon X1950Pro 256MB với mức thiết lập Medium (game tự điều chỉnh), trong khi chơi game hay bị giật hình. Đổi bằng card NVIDIA 8800Ultra 768MB, game chạy mượt hơn, song những lúc vừa load cảnh teleport, hoặc load mô hình khu vực vẫn xảy ra tình trạng bị khựng hình.

Còn thế giới thứ hai?

Trong suốt trò chơi, chỉ có một Antaloor loạn lạc. Vậy thế giới thứ 2 thì sao? The Flame, thủ lĩnh tộc Necromancers từng tiết lộ về một thế giới mới với các vị thần (nguyên văn: "*I will await you when you complete your mission. The gods have prepaired a special place in a new world for you*"), kết hợp với sự kiện ngôi đền Yamalin ở phía Bắc chưa hé mở, cùng sự xuất hiện những kẻ bí mật The Ancient, liệu thế giới thứ 2 sẽ hé mở ở phần chơi tiếp theo?

HOÀNG KIM

ƯU:
- Cách chơi dễ dàng, đa dạng.
- Cảnh vật đẹp, gây được hứng thú.

KHUYẾT:
- Đồ họa "nặng".
- Còn sót nhiều lỗi.

Super Dancer Online
Chơi Theo Nhịp

SDO vừa tung ra phiên bản cập nhật mới nhất với nhiều tính năng mới giúp người chơi có thể khẳng định đẳng cấp "PRO" và nổi bật phong cách sành điệu trong thế giới âm nhạc cực kỳ sôi động.

Trào lưu thưởng thức âm nhạc cực "PRO"!

Không chỉ đơn thuần là âm nhạc & nhảy như các thế hệ game đi trước, SDO giờ đây giúp người chơi hoà mình vào từng nốt nhạc, thể hiện thao tác theo từng nhịp điệu có thể cảm nhận sự khác biệt thực sự về đẳng cấp "chuyên nghiệp".

Cặp nhảy hoàn hảo

SDO ra mắt chính thức chế độ nhảy mới với tên gọi khá lãng mạn & ngọt ngào "Vũ điệu tình yêu ". Không đơn thuần là nhảy đôi nam nữ mà còn là những cơ hội tuyệt vời cho bạn tìm kiếm một nữa còn lại của mình. Còn gì thú vị hơn, lãng mạn hơn khi cùng "người ấy" bày tỏ nỗi niềm của lòng với SDO.

Không chỉ dừng lại ở thổ lộ, bày tỏ, bạn có thể chứng minh thêm 1 lần nữa tình cảm của mình bằng một lễ cưới lung linh sắc màu tại trung tâm kết hôn thành phố trẻ SDO với sự hiện diện của bạn bè thân thiết, nếu may mắn hơn chút nữa là sự làm chứng của Ông Tơ, Bà Nguyệt với lời chúc "Vĩnh kết đồng tâm". Hãy chọn những trang phục thật lộng lẫy trong bộ sưu tập cưới để rạng ngời sánh vai cùng người ấy trong giờ phút tuyệt vời này nhé! Hãy để tình yêu chấp cánh!!!

Thể hiện đẳng cấp SDO

sdo.liveworld.vn

NETGAME ASIA

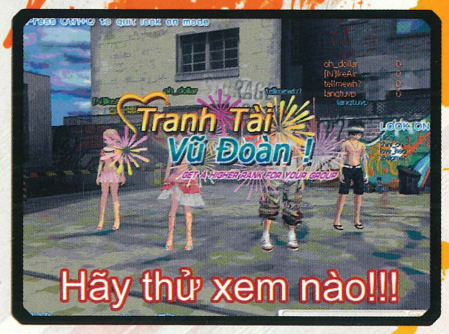
Copyright © Lifestyle Netgame Services JSC

SUPER DANCER ONLINE

Thể hiện đẳng cấp "SAO"

Xây dựng Vũ đoàn của chính mình!:

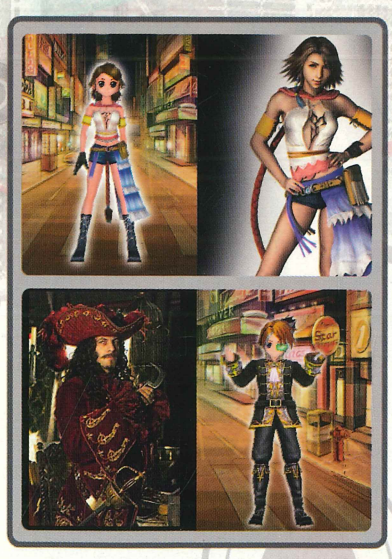
SDO biến giấc mơ thành lập Vũ đoàn của riêng bạn với chính bè bạn thân thiết!
Cũng từ phiên bản này, các "Dancer" đã có thể thành lập hoặc tham gia vào vũ đoàn. Vũ đoàn được xem như một nhóm nhỏ các dancer có cùng sở thích chung về phong cách âm nhạc và thời trang. Họ đến với nhau không chỉ để chia sẽ sở thích đó mà còn muốn thể hiện nó thật ấn tượng trước cộng đồng cư dân thành phố TRẺ!. Một phong cách ấn tượng và chuyên nghiệp sẽ khẳng định bản lĩnh từng thành viên trong vũ đoàn.



Đại hội khiêu vũ" – Thử thách tột cùng của cao thủ đẳng cấp "PRO"

Và đặc sắc nhất có lẽ là chính là chức năng "Đại hội khiêu vũ",có thể nói là một ngày hội lớn dành cho cư dân TRẺ!. Khi tham gia vào đại hội này, dancer sẽ được thử thách với nhiều bài hát có mức độ từ dễ đến khó, từ chậm đến nhanh để tìm ra những tài năng đích thực cho thành phố. Đến với "Đại hội khiêu vũ", dancer không chỉ có dịp tự chứng tỏ khả năng của mình, mà họ còn nhận được những lời tán thưởng từ cộng đồng cư dân TRẺ! và hơn cả là những phần thưởng quý giá dành cho những ai vượt qua được thử thách.

Các thành viên trong Vũ Đoàn sẽ tha hồ chứng tỏ "Thể hiện đẳng cấp SAO" bằng bề dầy những thành tích "cực đỉnh" của Vũ đoàn mình. Đã đến lúc cùng nhau xây dựng tên tuổi của chính bạn và tham gia đội hình "tầm cỡ" để có thể đọ sức mình bằng các cuộc so tài nảy lửa, khẳng định đẳng cấp của vũ đoàn qua từng bước nhảy chuyên nghiệp.



Liên tục cập nhật vào thư viện của SDO là những bộ thời trang và những bài nhạc "đỉnh" chọn lọc tôn thêm đẳng cấp SAO cho thành phố TRẺ! SDO

Đã là những gamer "Pro" không ai không ngưỡng mộ cô nàng Yuna mạnh mẽ trong game Final Fantasy. Và giờ đây các "pro" có thể hoá thân hoặc có cơ hội nhảy chung với nhân vật mà mình yêu thích ngay trong SDO

Với những ai yêu thích thế giới chuyện thần thoại thiếu nhi, thì nhân vật thuyền trưởng Hook với cái móc câu "xấu xí" 1 cách đáng yêu nhảy sẽ không khỏi làm các thành viên trong Clan thầm ngưỡng mộ.

Ngoài ra, siêu thị thời trang khổng lồ của SDO còn cung cấp cho bạn hàng loạt những bộ trang phục, phụ kiện tha hồ cho bạn phối hợp thể hiện phong cách "SAO" riêng của mình.

Hãy Thể Hiện đẳng cấp SAO cùng SDO!!!

Trong game, người chơi phải tự mình quản lý khá nhiều việc, nên mặc dù chỉ chơi ở tốc độ trung bình nhưng lúc nào bạn cũng luôn bận rộn tay chân.

CƯỚP BIỂN CHÂU ÂU

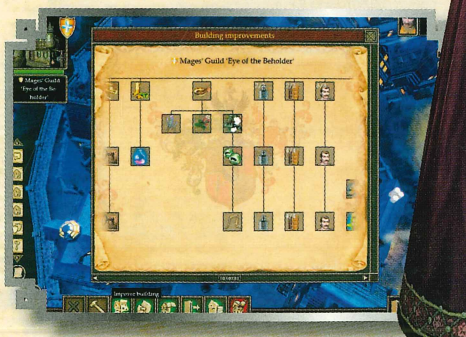
THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS	
PHÁT HÀNH	JoWood Productions
PHÁT TRIỂN	4HEAD Studios
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	18/05/07
ESRB	RP
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz; RAM 512MB; VGA: 128MB; HDD: 3GB; Windows 98/2000/Me/XP/Vista
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,8GHz; RAM 1GB; VGA: 256MB; HDD: 3GB; Windows 98/2000/Me/XP/Vista
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Intel E6300; RAM 1GB; VGA: ATI Radeon X1600; MB: Asus P5W DH Deluxe; Windows 2000/XP

Ngay sau phiên bản The Guild 2 ra đời vào giữa tháng 5, lập tức bản mở rộng The Guild 2: Pirates of the European Seas (PotES) được nhà sản xuất 4Head Studios tung ra đúng vào thời điểm hè, mùa "hốt bạc" trong năm với chủ đề tương tự với bộ phim đang được các bạn trẻ trông đợi, và sắp trình chiếu là Pirates of the Caribbean phần 3.

Thế giới nước

Tuy PotES là bản mở rộng của The Guild 2, nhưng người chơi có thể cài đặt game độc lập mà không cần bản gốc. PotES vẫn dựa trên cấu trúc chính của The Guild 2, được nâng cấp và mở rộng thêm nhiều tính năng để phù hợp với chủ đề cướp biển. Chính vì thế nên người chơi sẽ thấy rất nhiều vùng biển xuất hiện trong các bản đồ mới.

Hệ thống tàu thuyền có khá nhiều loại, và chúng cho phép nâng cấp, mở rộng một số tính năng hỗ trợ việc chiến đấu, chuyên chở như: tăng số lượng thủy thủ đoàn, mở rộng hầm chứa hàng hóa, tăng cường vỏ bọc cho tàu... giúp người chơi có dịp khám phá, "bận rộn" với game. Nhưng nếu xét về chủ đề chính là cướp biển thì game tỏ ra quá sơ sài khi các tính năng nâng cấp tàu thuyền chẳng đáng là gì so với các công trình trên bộ. Kế đến là số lượng các tàu, thuyền bị hạn chế một cách quá đáng: một công trình chỉ có thể đóng tối đa 2 chiếc, trại hải tặc chỉ được đóng duy nhất 1 chiến thuyền. Vì thế, bạn nên chú tâm vào cách xây dựng, mô phỏng của game hơn là trông đợi vào các trận hải chiến hoành tráng như trong đoạn phim giới thiệu.



Nếu chọn chơi đơn, mục "Tutorial" cung cấp cách điều khiển, quản lý trong game. PotES cho phép bạn chơi nhanh bất kỳ bản đồ nào trong số 11 bản đồ của game bằng mục "Start Game". Lúc này người chơi chỉ việc hiệu chỉnh một vài thông số cơ bản như: thể loại (game có 4 thể loại), nhiệm vụ (tùy theo từng thể loại sẽ có hoặc không có nhiệm vụ), số lượng đối thủ (từ 1 đến 5). Nếu muốn chơi game lâu dài, bạn nên chọn chơi theo cốt truyện (Campaign), mục chơi này sẽ dẫn dắt người chơi từng bước trải nghiệm hết những nét hấp dẫn của game. PotES đưa người chơi hòa mình vào câu chuyện của một gia đình rất nổi tiếng và thành đạt ở thế kỷ 15 tại Đức. Thế nhưng ít ai biết được rằng, để có thể thành đạt như thế, gia đình này chỉ bắt đầu từ nghề đánh cá và buôn bán nhỏ lẻ. Không nói ra thì chắc bạn cũng biết việc biến từ anh chàng đánh cá nghèo túng trở thành một "bá hộ" nổi tiếng khắp vùng thì gian nan, cực khổ như thế nào rồi. Và tất nhiên, công việc làm giàu đó sẽ dành cho người chơi thực hiện.

Nhiệm vụ thách thức

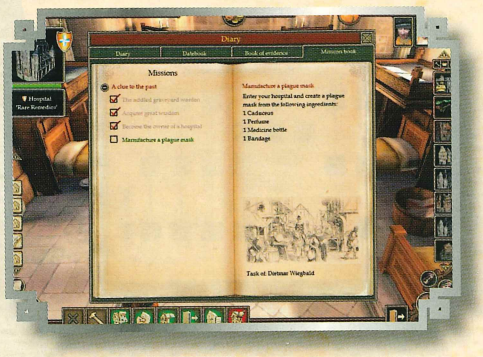
Mục Campaign chia làm 4 màn nhỏ. Nhìn chung, mỗi màn chơi thường chỉ có 3-4 nhiệm vụ, tuy ít nhưng chúng khá "chua". Vì thế để tránh không lãng phí thời gian làm những chuyện "vô bổ", bạn cần phải bám rất sát các yêu cầu của nhiệm vụ để tìm ra giải pháp đúng đắn nhất. Nếu không, có thể bạn sẽ tốn cả cuộc đời (của nhân vật) trong game mà vẫn không thể thực hiện được mơ ước của họ.

Trong game, người chơi phải tự mình quản lý khá nhiều việc, nên mặc dù chỉ chơi ở tốc độ trung bình, nhưng lúc nào bạn cũng luôn bận rộn tay chân. Để hỗ trợ, game cho phép người chơi cùng lúc quản lý 3 nhân

vật chính trong dòng họ. Xin nói thêm, game cho phép người chơi quản lý tốc độ chơi game, có tất cả 5 mức độ từ chậm đến nhanh. Bắt đầu game, người chơi sẽ nhập vai một thương gia và bao giờ cũng thế, các nhiệm vụ ở màn đầu khá dễ thực hiện. Nhiệm vụ đầu tiên là bắt người chơi phải duy trì nòi giống, được cái game cung cấp sẵn một cô vợ nên việc "sản xuất em bé" không mấy khó khăn. Tuy nhiên, bạn cần chú ý đến "kỹ thuật", vì đến các màn sau game không "tặng" vợ cho bạn như màn đầu, và nếu nhân vật chính chết mà không có người kế nghiệp thì sẽ... "Game Over". Nhiệm vụ thứ 2 là người chơi phải giành được một vị trí trong hội đồng thành phố. Đây là một nhiệm vụ khá khó khăn và đòi hỏi người chơi phải tốn nhiều công sức và thời gian mới đáp ứng hết những yêu cầu.

Vấn đề mô phỏng việc duy trì nòi giống chỉ là một trong số những tính năng nổi bật của PotES mà thôi. Tùy theo ngành nghề mà người chơi tham gia, sẽ có một số loại công trình được phép xây dựng tương ứng. Chẳng hạn, trong vai trò một người thương nhân (Patron) bạn sẽ được phép xây dựng, nâng cấp các công trình như: Fish Shack, Public House, Corral... Nếu vào vai cướp biển (Rogue) người chơi sẽ có thể mua bán, xây dựng các công trình chuyên biệt như: Robbers' Nest, Smugglers' Hole, Pirate haven... Mỗi công trình này thường có 2 lần nâng cấp, mở rộng quy mô. Đặc biệt, nhà ở cho phép nâng cấp lên đến 4 lần. Trong mỗi lần nâng cấp, bên trong nội thất của công trình sẽ mở thêm rất nhiều các hạng mục nâng cấp nhỏ khác rất thú vị như: nâng cấp cửa sổ, thêm nhân công, thêm các khoang chứa hàng, tăng số lượng hàng có thể chứa...

Công việc mô phỏng kinh doanh và nâng cấp các trang thiết bị được thực hiện khá tốt khiến người chơi luôn bị cuốn hút theo chu trình sản xuất, nâng cấp, mua sắm thêm các công trình rồi lại sản xuất. Tuy nhiên, khi sự nghiệp kinh doanh đã "phất", thời gian quản lý cùng một lúc hơn chục công trình sẽ khiến bạn gặp rất nhiều khó khăn. Lúc này, bạn cần chia sẻ gánh nặng bằng cách phân quyền cho máy quản lý những công trình không mấy quan trọng, hoặc đã đi vào ổn định. Có như thế, bạn mới đủ thời gian tập trung vào các công trình quan trọng và thực hiện các việc khác như tạo quan hệ với cộng đồng, nâng cao uy tín...



Ngoài mục chơi nhanh, chơi theo cốt truyện thì phần chơi qua mạng với bạn bè, cộng đồng là không thể thiếu. Trong mục chơi mạng được chia làm 2 phần là chơi qua mạng LAN và Internet. Game cung cấp sẵn 4 thể loại là: Extinction, Dynasty Mode, Time Limit và Mission để người chơi có thể vui vẻ giải trí với bạn bè qua mạng LAN. Ở mỗi thể loại người chơi có quyền tạo màn với tối đa 6 người chơi và hiệu chỉnh mức độ chơi từ dễ đến khó trên toàn bộ 11 bản đồ chính. Nếu chọn chơi qua Internet, người chơi chỉ việc tạo một tài khoản mới, đăng nhập vào mạng và tham gia vào các màn có sẵn hoặc tạo màn riêng cho mình. Tuy nhiên, ở dạng chơi qua Internet, nhà phát hành khuyến cáo người chơi có thể gặp sự cố khi có hơn 4 người "xưng hùng xưng bá" cùng nhau.

Điểm yếu của PotES chính là không cung cấp các phím tắt để quản lý các công trình nên việc điều khiển hầu như chỉ dựa trên giao diện màn hình chính. Tuy game cho phép bạn đánh dấu nhóm nhân vật, tàu thuyền để tiện việc giám sát, quản lý bằng các phím tắt từ 1 đến 8, nhưng cũng không đủ so với rất nhiều công trình và

nhân vật cần theo dõi. Ngoài ra, các trận chiến trên biển làm quá sơ sài, hoàn toàn do máy thực hiện, người chơi chỉ việc ra lệnh và ngồi theo dõi, không được trực tiếp tham gia dù cũng có 2 kiểu đánh: bắn phá tàu đối phương bằng súng thần công và dùng thủy thủ đoàn đánh giáp lá cà như những game cướp biển nổi tiếng Sea Dogs, Pirates of the Caribbean... Mặt khác, chiến lợi phẩm thu được chỉ là một ít tiền, gây cảm giác nhàm chán cho người chơi, chẳng còn hứng thú khi đánh trận.

Hình ảm chỉ đạt trung bình

Hình ảnh 3D trong PotES rất thuận tiện cho người chơi quan sát, xoay chuyển trên toàn bộ bản đồ. Các nhân vật và công trình tuy không mấy nổi bật nhưng cũng đủ đáp ứng nhu cầu của người chơi. Game cho phép người chơi quan sát cả bên trong những công trình, nhà ở. Trong mỗi công trình thường có khoảng từ 3 đến 4 phòng nhỏ. Các phòng này được thiết kế khá đẹp mắt với nhiều vật dụng gia đình, công cụ khá tinh tế. Bên cạnh đó, game còn được trang bị các hiệu ứng ánh sáng tiêu biểu như: Bloomshader, Water reflection, Ocean watershader... Nếu bật đầy đủ các hiệu ứng này ở mức độ cao nhất, bạn sẽ dễ dàng nhận thấy sự khác biệt về hình ảnh. Khung cảnh của game trở nên sáng và lung linh hơn rất nhiều, các chuyển động của mặt nước sẽ rất uyển chuyển với các gợn sóng nhấp nhô đẹp và chân thật hơn. Tất nhiên, được cái này sẽ mất cái kia, nếu máy tính của bạn thuộc loại cấu hình trung bình thì khi bật các hiệu ứng này sẽ ảnh hưởng rất nhiều đến tốc độ của game, làm chậm khung hình và việc điều khiển, việc di chuyển trong game gặp nhiều khó khăn. Vì thế, bạn nên hiệu chỉnh các chi tiết trong game như: Texture resolution, Range of sight, Render grass... ở từng mức thấp, trung bình và cao để cân bằng giữa hình ảnh hiển thị và tốc độ của game.

Nhạc nền và âm thanh trong game cũng chỉ đạt mức trung bình. Trong suốt quá trình chơi, bạn chỉ có thể thưởng thức những bản nhạc không lời êm dịu, xem lẫn những tiếng cười nói, tiếng xe cộ chuyển động và tiếng động do các đồ vật tạo ra khi bị di chuyển. Điểm nhấn duy nhất của nhạc game là bài hát chính trong đoạn phim đầu game. Đoạn phim này đã được thiết kế khá bắt mắt với các trận hải chiến hoành tráng và bản nhạc hùng hồn như kích động người chơi muốn ngay lập tức tham gia trận chiến đó. Nhưng cũng chỉ có thế, bạn khó lòng tham gia được một trận nào hoành tráng như "phút ban đầu".

Bỏ qua thì ...phí

PotES là một game mô phỏng khá hay, có thể nói chỉ thua các game chuyên về lãnh vực này như The Sims "tí teo" mà thôi. Game tạo một thế giới ảo hấp dẫn với các chuyến hàng buôn từ nơi này đến nơi khác, cho phép người chơi tham gia vào các quá trình sản xuất thuốc, khám chữa bệnh như một bác sĩ thực thụ, hoặc làm thủ lĩnh một băng cướp mặc sức tung hoành ngang dọc sao cho "thỏa chí anh hùng". Nhìn chung, PotES không thay đổi gì nhiều so với bản The Guild 2 trước đây, có chăng chỉ là đưa người chơi hướng ra đại dương nhiều hơn, và xây dựng được một cốt truyện hấp dẫn để người chơi có dịp hòa mình vào 4 nhân vật chính đại diện cho 4 ngành nghề nổi bật của game.

BIM ĐẶNG

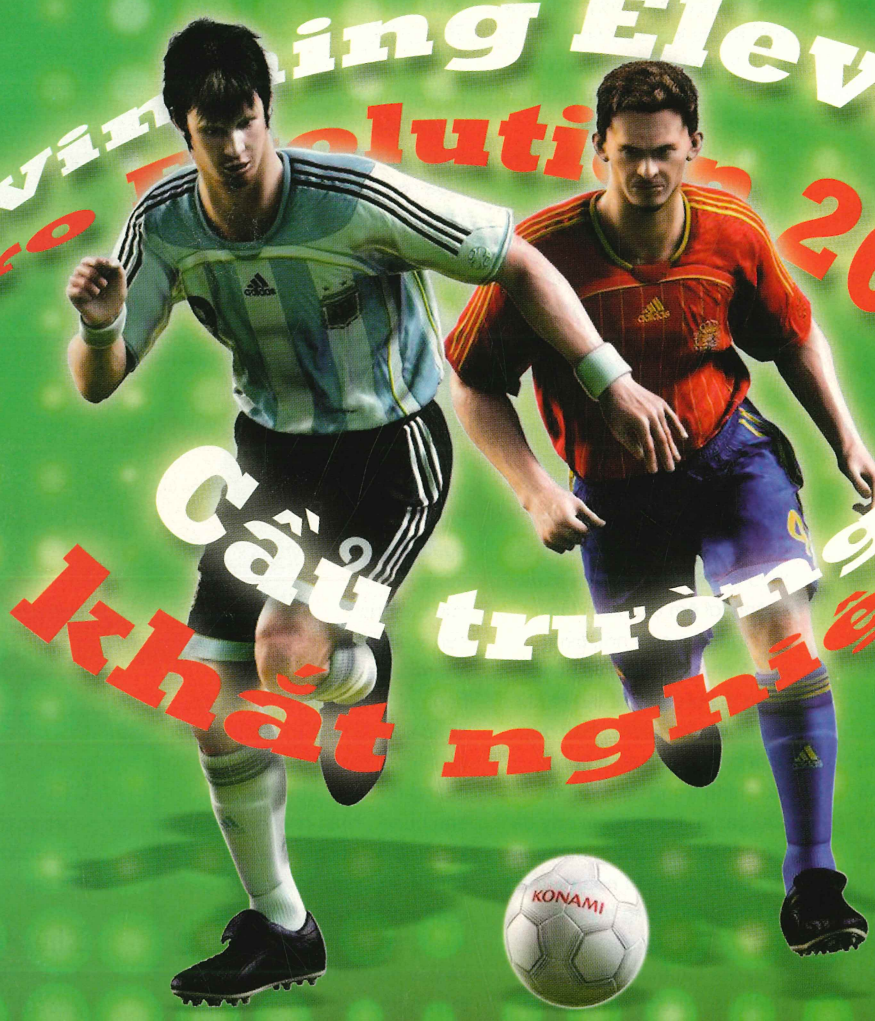
Ưu:

- Cách mô phỏng khá hay
- Công trình có nhiều mục nâng cấp.

Khuyết:

- Các trận chiến khá nghèo nàn.
- Vài lỗi nhỏ gây trở ngại khi chơi.

Winning Eleven Pro Evolution 2007 Cầu trường "khắt nghiệt"



Konami đã tạo được sự khác biệt giữa WEPE 2007 với các phiên bản trước theo đúng thương hiệu "Pro Evolution 2007".

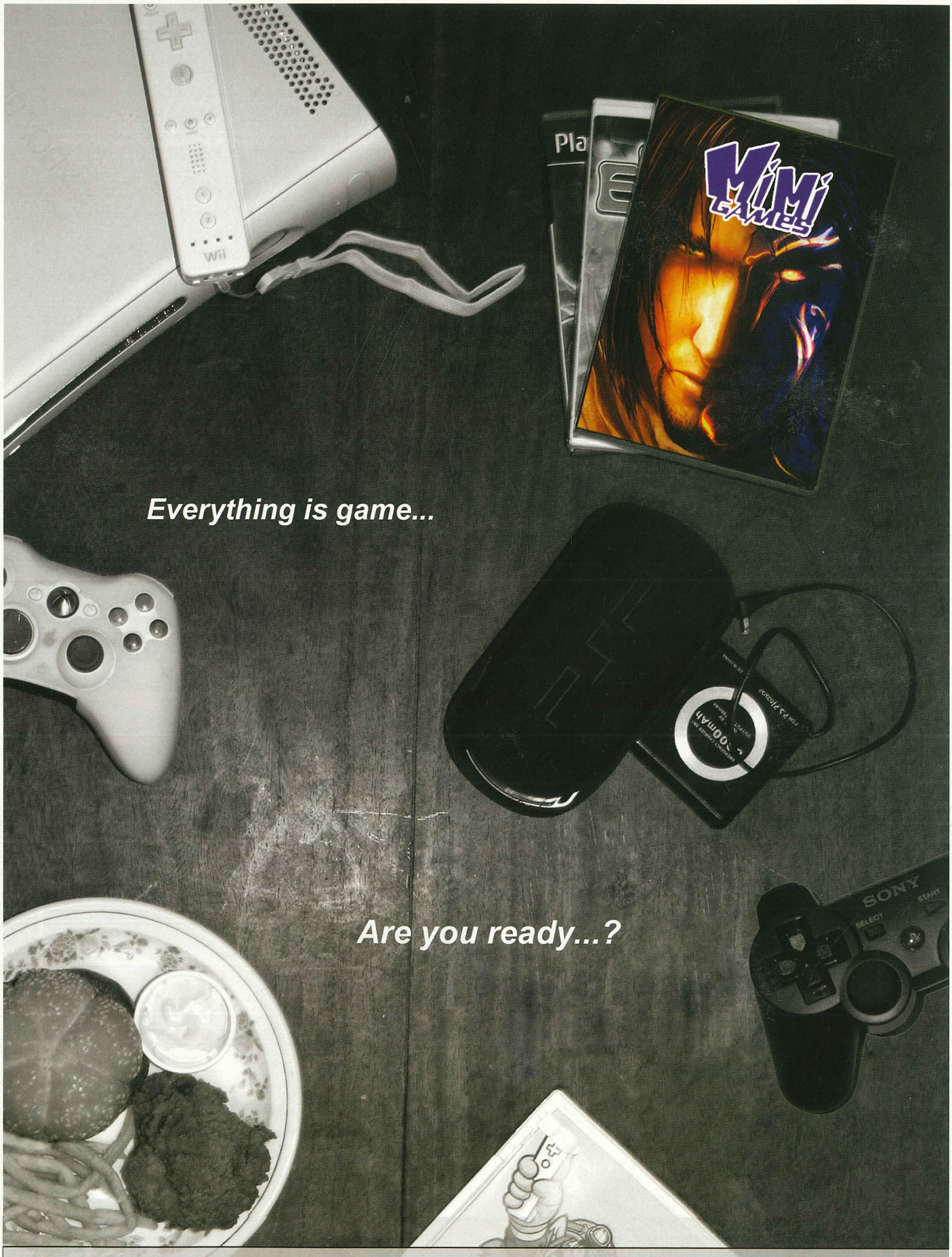
Winning Eleven Soccer là một cái tên quen thuộc đối với các game thủ là tín đồ của túc cầu giáo. Một game đã quá quen thuộc với dòng máy Xbox và PS, nay các gamer yêu thích thể loại game này lại được thưởng thức một Winning Eleven Pro Evolution 2007 (WEPE 2007) mới toanh trên hệ máy PC. Ngoài những hiểu biết về game WE trên hệ máy Xbox và PS, phiên bản WEPE 2007 còn bắt các game thủ yêu thích bộ môn thể thao vua này phải nắm rõ từng đội bóng, từng cầu thủ và đặc biệt là chiến thuật thi đấu mà chính người chơi sẽ phải tự đề ra.

Konami đã tạo ra được sự khác biệt giữa WEPE 2007 với các phiên bản trước theo đúng thương hiệu "Pro Evolution 2007". Mở đầu game là một trận thi đấu kinh điển của ''những chú gà trống'' Pháp với Cộng Hòa Sec, một đại diện ưu tú của phong cách bóng đá Đông Âu. Ngay từ lần "chạm mặt" đầu tiên, WEPE 2007 đã dành cho người chơi một sự ngạc nhiên thú vị, khi hình ảnh của các cầu thủ trong trận đấu được vẽ đẹp đến khó tả. Các danh thủ như Zinedine Zidane, Patrick Viera, Rosicky hay Pavel Nedved... không khác gì người thật, khác xa so với những đoạn video clip của các phiên bản trước, vì hầu hết chúng được quay lại từ trận đấu thực rồi đưa vào game.

Thay đổi giao diện

Sau màn chào hỏi khá hoành tráng và công phu, người chơi sẽ được dẫn vào màn hình chính khá quen thuộc của dòng game Winning Eleven. Nhưng lần này, đập vào mắt bạn là hình ảnh cầu thủ Adriano, đại diện cho WEPE 2007, tiền đạo nổi tiếng của Inter Milan và Brazil. Nếu bạn chưa quen với cách điều khiển trên bàn phím, WEPE 2007 đã có sẵn phần "setting" cho phép người chơi tùy thích thay đổi các phím điều khiển mặc định sao cho thuận tiện nhất. Lúc này, việc cần làm là bước vào phần luyện tập để kiểm tra việc tinh chỉnh bàn phím. Ngoài ra, phần luyện tập các thao tác điều khiển giúp người

Winning Eleven Pro Evolution 2007				
PHÁT HÀNH	Konami	CẤU HÌNH	TỐI THIỂU	ĐỀ NGHỊ
PHÁT TRIỂN	Konami	CPU	PIII 800 MHz	P4 1,4 GHz
THỂ LOẠI	Thể thao	RAM	512 MB	512 MB
NGÀY PHÁT HÀNH	06/02/2007	VGA	Geforce 3 64 MB	GeForce 4 Ti, Radeon 9600
DUNG LƯỢNG	2 CD	HDD	1,5 GB	
ESRB	Everyone	OS	Windows 2000/XP	



MiMi GAMES

55A Pasteur, Dist. 1, HCMC
Tel: (848) 91405904 - 9140595

114 Pasteur, Dist. 1, HCMC
Tel: (848) 9140890

chơi thêm nhuần nhuyễn qua từng đường chuyền, từng cú sút và đặc biệt là thực hiện tốt những cú xoay người dẫn bóng ma thuật như của Ronaldinho, Cristiano Ronaldo... Và bây giờ, bạn đã nắm được các kỹ thuật cơ bản để có thể mạnh dạn bước vào cuộc chơi mong đợi.

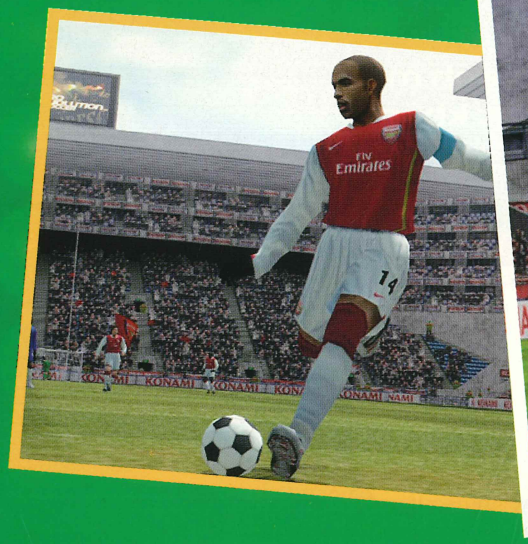
Bắt đầu cuộc chơi bạn sẽ thấy sự thay đổi về cấp độ, thay vì các ngôi sao hiển thị độ khó như trước đây, game lại thay đổi cách hiển thị qua 5 cấp độ từ thấp đến cao: Beginner, Amateur, Regular, Professional và khó nhất là Top Player. Đặc biệt hơn, khi bạn tham gia giải đấu sẽ có thêm 5 độ khó từ thấp đến cao: Very esay, Easy, Normal, Hard và khó nhất là Very Hard. Để vượt qua được cấp độ khó nhất, người chơi nên bắt đầu bằng những trận giao hữu tương đối dễ trong phần "Match" để tích lũy kha khá chiến thuật, kinh nghiệm thi đấu. Bạn còn dẫn đo gì mà không chọn cho mình một mùa giải yêu thích để chinh phục đỉnh cao. Khi đã nhập cuộc, bạn mới cảm thấy choáng ngợp trước vẻ đẹp và những gì tinh túy nhất của WEPE 2007. Các cầu thủ trên sân chuyển động khá linh hoạt, chạy chỗ hợp lí, giữ bóng chính xác, chọc khe thông minh và đặc biệt là cách áp đặt chiến thuật của mỗi đội bóng - mấu chốt quan trọng để người chơi giành thắng lợi.

Đột phá trong lối đá

Trong các phiên bản WE trước, tiền đạo của bạn có thể vượt qua tuyến phòng ngự đối phương một cách dễ dàng bằng tốc độ nhưng với WEPE 2007 thì chẳng bao giờ có chuyện đó, bù lại, khả năng chạy chỗ và kĩ năng giữ bóng trong chân của từng cầu thủ khá tốt. Không có sự chênh lệch giữa tốc độ chạy của các vị trí trên sân, bất kỳ hậu vệ nào của bạn cũng có thể bám sát, cướp bóng trong chân cầu thủ đối phương dù thông số cầu thủ đó có chạy nhanh đến đâu đi nữa. Vị trí thủ môn là điều bất an nhất trong dòng game WE nhưng ở WEPE 2007, người chơi đã có phần yên tâm vì thủ môn không còn ngờ nghệch như trước mà luôn phán đoán chính xác, ra vào hợp lý, bắt bóng cực dính và đặc biệt tranh bóng bổng rất tốt.

Mỗi cầu thủ đều có những đặc điểm, sở trường riêng và nếu đặt họ đúng vị trí quen thuộc trên sân bạn sẽ tận dụng triệt để khả năng của từng cầu thủ. Trong bóng đá, hình thể của cầu thủ cũng góp phần quan trọng trong những pha không chiến. Một lần nữa Konami đã chăm chút cho vóc dáng của từng cầu thủ, từng kiểu dẫn bóng, rê dắt phong phú và đa dạng hơn. Những pha đảo người của các danh thủ như Ronaldinho, Kaka, Messi hay khả năng bắt tốc độ và "ti đẻ" của Rooney, Adriano rất mạnh mẽ và đẹp mắt.

Điểm thú vị tiếp theo của WEPE 2007 là trái bóng đã linh hoạt hơn trước, không còn dính chặt vào chân cầu thủ hay lăn trên một quãng đường định sẵn khi chuyền hoặc sút, vì vậy việc khống chế bóng cũng trở nên khó và thật hơn nhiều. Khâu đánh đầu cực kì khó khăn, bóng không bao giờ đi như ý muốn và ít khi nào người chơi ghi bàn bằng đầu. Chế độ đá phạt nhanh cũng được Konami mang từ WE10 sang, thậm chí còn nguy hiểm hơn nhiều, nếu bạn tạo được khoảng trống bất ngờ cho cầu thủ nhận bóng, phát huy những bước chạy thần tốc.



Chiến thuật đa dạng

Để làm nên chiến thắng không chỉ dựa vào một cá nhân xuất sắc mà còn lệ thuộc vào lối chơi tập thể và chiến thuật người chơi đặt ra. Chính vì các bước di chuyển của cầu thủ thật hơn nên đã giảm đi tính cá nhân, dựa dẫm vào các siêu sao của một vài game thủ không theo lối chơi đồng đội. Trong WEPE 2007, khâu dứt điểm khó hơn rất nhiều, những cú sút xa ở cự ly tầm 20-30m tuy mạnh, nhưng hầu hết đều bị thủ môn hóa giải hoặc "bắn chim". Và dù bạn có trong đội hình những tiền đạo hoa mỹ, kĩ thuật khéo léo nhất thì việc đưa bóng vào lưới trong tình huống đối mặt với thủ môn cũng không dễ dàng gì. Các quả đá phạt (free kick) trong WEPE 2007 để thực hiện như ý cũng không còn dễ dàng như các bản trước. Nếu chỉ dựa vào độ căng và sức mạnh thì bạn nhiều khả năng chỉ "bắn chim". Thay vào đó, bạn nên chú ý đến độ xoáy của bóng để có thể thấy trái bóng ngoan ngoãn nằm gọn trong lưới.

Thông số kĩ thuật của các danh thủ phản ánh khá đúng thực lực của từng cầu thủ. Một số cầu thủ có sức rướn và kĩ thuật lừa bóng siêu đẳng như Robben, Joe Cole, C. Ronaldo hay Kaka. Trong khi Rooney, Adriano, Drogba lại có sức tì đè và tốc độ thuộc loại "đỉnh", đặc biệt là các pha bắt tốc độ hay so kè tay đôi với hậu vệ đối phương. Tuy nhiên, bạn cần tạo điều kiện cho các cầu thủ trẻ tài năng thi đấu thường xuyên như: Richardson của Man Utd hay Theo Walcott của Arsenal... bạn sẽ thấy thông số kĩ thuật của các chàng trai 18-20 tuổi này chắc chắn sẽ tăng vọt. Điểm chú ý quan trọng trong khi thi đấu giải là kỹ thuật thay thế xoay vòng cầu thủ, đem lại phong độ tuyệt vời cho cả đội bóng.

Trong bóng đá, ngoài những yếu tố quan trọng kể trên, còn phải nói đến yếu tố ngoại cảnh. Trọng tài - ông vua sân cỏ - nhiều lúc là một vị minh quân nhưng thỉnh thoảng vẫn bị coi là "kẻ phá bĩnh" do xử lý thiếu chính xác. Ông vua sân cỏ trong WEPE 2007 cũng vậy, nhiều lúc trong tình huống nhạy cảm bạn bị thổi việt vị một cách oan uổng hay vì bị dừng bóng trong tình huống đáng được hưởng phép lợi thế... Tuy nhiên, trọng tài trong WEPE 2007 ít ra cũng nhẹ tay hơn so đồng nghiệp ở các phiên bản trước. Trung bình số thẻ phạt mà vị trọng tài rút ra trong trận đấu khá ít ỏi.

Hình, âm hấp dẫn hơn

Cuối cùng Konami đã kí bản quyền về mặt hình ảnh, nhân sự, logo cũng như trang phục thi đấu của nhiều đội bóng tên tuổi cấp câu lạc bộ như: Man Utd, Chelsea, Barcelona, Real Madrid, AC Milan... và cấp quốc gia như Anh, Hà Lan, Pháp... Đặc biệt cảm động là hình ảnh các cổ động viên trung thành của Juventus ăn mừng khi đội bóng "con cưng" của họ có mặt ở Serie A. Hệ thống "shopping" cũng được chú trọng hơn, có nhiều cầu thủ đã trưởng thành và cầu thủ trẻ tiềm năng để bạn lựa chọn cho đội bóng của mình. "Mua sắm" cầu thủ đồng đều cả 3 tuyến sẽ đem lại sự thống nhất mạnh mẽ cho đội bóng con cưng của bạn.

Đồ họa của game thật sự rất đẹp với nhiều hiệu ứng ánh sáng, thời tiết... đan xen. Khung cảnh sân vận động và khán giả thật hơn nhiều. Hình ảnh các cầu thủ được chăm chút khá tỉ mỉ về mặt thẩm mỹ, khuôn mặt, hình dáng cũng như phong cách ăn mừng bàn thắng. Màu sắc của trò chơi sáng và rõ nét hơn, cỏ trên sân xanh mướt hơn so với phiên bản WE trước. Nhìn chung không có phàn nàn về chất lượng hình ảnh của WEPE 2007, rất ấn tượng.

Âm thanh cầu trường nóng bỏng cuồng nhiệt, sôi động, tiếng huýt sáo của khán giả mỗi khi cầu thủ thực hiện hỏng một pha ghi bàn "ngon ăn", tiếng la hét cổ vũ, tiếng vỗ tay tán thưởng và đặc biệt là tiếng "coong" khi bạn thực hiện cú sút trúng cột dọc hay xà ngang. Có điều, âm nhạc trong WEPE 2007 không sôi động và hay bằng các WE đời trước.

Kết luận

Có thể nói WEPE 2007 là game khá hoàn hảo về mọi mặt. Tuy còn vài khuyết điểm nhỏ như tên các câu lạc bộ trong giải ngoại hạng Anh bị thay đổi, nhưng những gì WEPE 2007 đem lại thật phấn khích! Các game thủ có thêm một món ăn tinh thần mới và được sống trong một bầu không khí bóng đá tuyệt vời nhất.

QUANG HUY

ƯU:

- Hình ảnh đẹp và âm thanh hay.
- Có nhiều cải tiến tốt trong gameplay và hệ thống mua sắm cầu thủ.

KHUYẾT:

- Tên các câu lạc bộ trong giải ngoại hạng Anh bị thay đổi.
- Trọng tài vẫn chưa được hoàn thiện lắm.

Gợi cảm, xinh đẹp nhưng không kém phần mạnh mẽ, cá tính, cô nàng Lara Croft đã làm ngây ngất không ít game thủ kể từ ngày đầu xuất hiện.

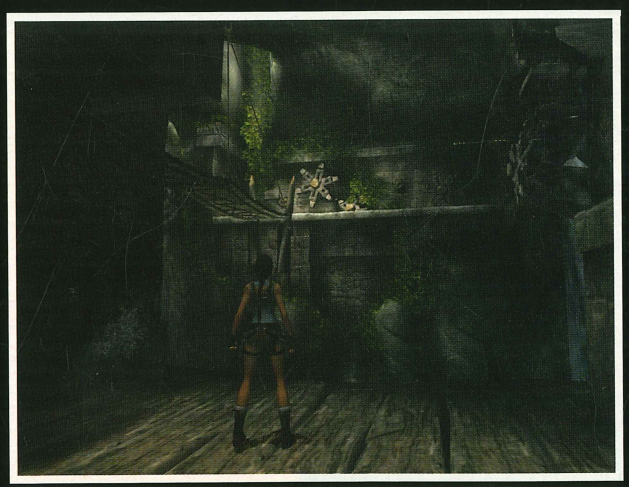
Để kỉ niệm 10 năm ra đời trò chơi Tomb Raider, Eidos đã quyết định thực hiện bản Tomb Raider: Anniversary (TRA) dựa trên cơ cấu engine của phiên bản Legend đã phát hành năm ngoái. Bạn mong mỏi những gì ở một bản "remake"?

Cải tiến về mặt hình ảnh, âm thanh, cách chơi chắc chắn sẽ là những yêu cầu đầu tiên. Trò chơi được thiết kế với mục tiêu giữ nguyên chất phiêu lưu "classic" từng làm nên tên tuổi cho Tomb Raider, rồi khéo léo thêm thắt những yếu tố mới nhằm hoàn thiện hơn. Điều này rất có ý nghĩa đối với những fan trung thành của dòng game Tomb Raider muốn tìm lại cảm giác xưa, cũng như những game thủ mới lần đầu tiếp xúc trò chơi. Bối cảnh, cốt truyện và phần lớn câu đố của TRA vẫn dựa trên bản nguyên thủy, nhưng chúng sâu sắc và phức tạp hơn để phù hợp với tiêu chuẩn hiện tại.

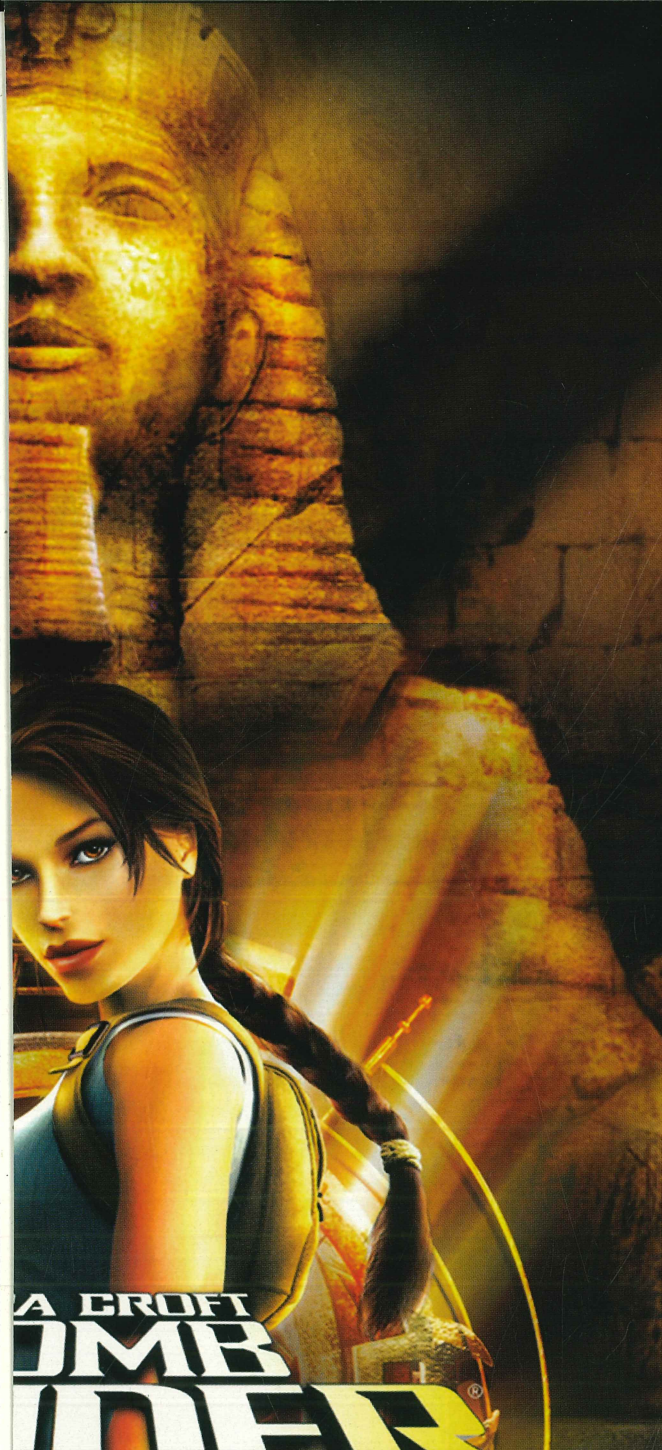
TOMB RAIDER ANNIVERSARY	
PHÁT HÀNH	Eidos
PHÁT TRIỂN	Crystal Dynamics
THỂ LOẠI	Hành động, Phiêu lưu
HỆ MÁY	PS2, PC
NGÀY PHÁT HÀNH	05/06/2007
ESRB	Teen

CŨ VÀ MỚI

TRA là chuyến phiêu lưu của nữ bá tước Lara Croft đi tìm một linh vật cổ mang tên Scion. Cô nàng được Jacqueline Natla, giám đốc điều hành tập đoàn công nghệ cao Natla Technologies, thuyết phục rằng đây là linh vật cổ xưa nhất thuộc về ba vị thần Atlantis hùng mạnh. Ngoài ra, một lí do khác khiến Lara đồng ý là Scion cũng là một trong những cổ vật mà cô và người cha đã tìm kiếm từ bấy lâu nay. Đồng ý tham gia cuộc phiêu lưu, Lara thực hiện chuyến bay đến thành phố cổ Vilcabamba thuộc Peru để tìm mảnh ghép đầu tiên của Scion. Tuy nhiên, Lara không ngờ bên cạnh những câu đố hiểm hóc và cạm bẫy chết người, câu chuyện về linh vật Scion còn chứa đựng nhiều âm mưu và toan tính cá nhân của những người cùng tham gia tìm kiếm.



Dựa trên tinh thần của phiên bản phát hành năm 1996, bạn sẽ bắt gặp lại những khung cảnh quen thuộc: cảnh rừng núi cheo leo ở Peru, đền thờ rộng lớn ở Hy



Lạp, lăng mộ tối tăm ở Ai Cập và hòn đảo Lost Island, nơi tôn thờ ba vị thần Atlantis. Sử dụng bộ engine của bản Legend phát hành năm ngoái, độ chi tiết và phức tạp của môi trường trong TRA được nâng cấp đáng kể nhằm đem lại cảm giác phiêu lưu chân thực nhất. Các câu đố và màn chơi có chiều sâu hơn với các bờ tường, xà treo và đặc biệt là các hiệu ứng vật lý như di chuyển đồ vật (dùng dây thừng kéo) mà phiên bản cũ không làm được. Sự khác biệt chủ yếu của TRA nằm ở mặt đồ họa, động tác nhân vật, và tất nhiên là độ phức tạp của những câu đố đã từng làm các fan mày mò suốt nhiều năm qua.

Cũng như phiên bản Legend, các động tác leo trèo, đu bám, bắn súng của cô nàng Lara Croft được xem là yếu tố mà Crystal Dynamics đầu tư công sức nhiều nhất. Các chuyển động như đi, chạy, nhảy, bám của Lara trông cực kì nhuần nhuyễn và chuẩn xác. Ngay cả các động tác nhỏ như bước lên bậc thang hay rướn người leo lên bờ tường của cô nàng cũng rất thực và đẹp mắt. Vì vậy, khi thực hiện các động tác phức tạp kèm với những pha bay người, lộn vòng, đu dây "y như phim", bạn sẽ có cảm giác điều khiển một vận động viên nhào lộn và leo núi đẳng cấp hơn là một chuyên gia khảo cổ yếu ớt. Sự xuất hiện của sợi dây móc (grappling hook) và cách đứng trên đỉnh cây cột (điểm mới ở TRA) khiến các động tác của Lara càng trở nên tự nhiên và đa dạng hơn.

PHONG CÁCH PHIÊU LƯU CỔ ĐIỂN

Điều gì đã làm nên một thương hiệu phiêu lưu Tomb Raider nổi tiếng suốt 10 năm qua? Bên cạnh hình tượng phụ nữ mạnh mẽ Lara Croft, những câu đố đầy thử thách và thông minh là yếu tố chính mà game thủ nhớ đến dòng game này.

Nếu bạn từng thưởng thức phiên bản nguyên thủy, điều đó cũng không có nghĩa là mọi câu đố trong TRA cũng "giống y chang" như vậy. Nhìn chung, mục tiêu của các câu đố không thay đổi, còn cách thực hiện phức tạp và đòi hỏi nhiều bước đi hơn, đòi hỏi kết

hợp sự tỉ mỉ trong quan sát và tính khéo léo trong hành động. Trong các màn chơi đầu tiên ở Peru và Hi Lạp, các câu đố chỉ đơn giản là tìm cách leo trèo và tìm các cơ quan để mở cửa. Trước khi bắt tay vào giải đố, việc quan sát hướng đi hoặc các bờ tường để leo là những điều cần làm đầu tiên. Việc leo trèo chiếm khá nhiều thời gian, có lúc bạn phải thử nghiệm nhiều phương án cho đến khi tìm ra được lời giải duy nhất. Khi đi sâu vào game, các câu đố sẽ trở nên "chết người" hơn khi các hầm chông và máy chém bắt đầu xuất hiện. Chuyện không còn đơn giản, Lara phải trả giá bằng mạng sống cho những bất cẩn.

Trong TRA, các câu đố lớn thường được chia ra thành các thử thách nhỏ khác nhau nhằm tránh cảm giác nhàm chán và nặng nề. Ví dụ ở Peru, khi bạn tìm ba bánh răng để lắp vào hệ thống đập nước thì trò chơi sẽ đặt ra ba câu đố nhỏ ứng với ba lối đi khác nhau. Mỗi câu đố nhỏ này lại có những đặc điểm khác nhau và thú vị. Một ví dụ khác, ở màn khám phá đền thờ Hy Lạp, bạn phải tìm bốn chiếc chìa khóa khác nhau ứng với bốn cánh cửa nhỏ mang tên các vị thần. Trước khi mở các cánh cửa nhỏ, bạn bị "tra tấn" bằng hàng loạt những pha bay nhảy, leo trèo vì các cánh cửa này nằm ở các độ cao khác nhau, chỉ cần một bước sẩy chân là toàn bộ công sức của bạn tan thành mây khói.

Các câu đố còn lại cũng tương tự như vậy, nhưng điểm hay là bạn luôn biết mục tiêu cần đến là đâu, vấn đề còn lại chỉ là cách thức thực hiện. Không chỉ thử thách khả năng quan sát và leo trèo, trò chơi còn đòi hỏi khả năng suy luận của bạn đối với những tình huống không quá phức tạp. Ví dụ, trò chơi sẽ gợi ý bằng những hình ảnh trên bức tường hoặc kiến thức về truyền thuyết Hy Lạp, khi bạn phải biến các phiến đá thành vàng bằng cách đặt vào tay bức tượng vua Midas. Những câu đố dạng này đặt xen kẽ những câu đố lớn giúp bạn có thời gian "xả hơi" trước khi lao vào những thử thách nguy hiểm về sau.

DỄ CHƠI, DỄ CHỊU

Thiết kế màn chơi của TRA khá thoải mái khi game cho phép lưu nhiều checkpoint và khoảng cách giữa các checkpoint khá gần nhau. Trong một số câu đố lớn, việc nhảy qua lại giữa các bức tường tỏ ra khá khó khăn và trò chơi cũng linh động lưu lại các vị trí này. Khác với Legend, TRA phân bố mỗi miền đất gồm ba đến bốn khu vực chính và sau khi hoàn thành mỗi khu vực, bạn sẽ nhận được bảng tổng kết quá trình phiêu lưu của mình: số lượng cổ vật (artifact và relic)

kiếm được và những phần thưởng đã mở khóa. Những cổ vật như artifact (dùng để mở khóa các đoạn phim giới thiệu, cover art và tiểu sử nhân vật) và relic (dùng để mở khóa các bộ áo mới) thường được giấu rất kín kẽ và "đốt" khá nhiều thời gian để tìm kiếm.

Yếu tố hành động bắn súng chưa bao giờ là điểm mạnh của Tomb Raider, nhưng ở TRA, nhà phát triển Crystal Dynamics cố gắng phá bỏ định kiến này bằng kiểu thiết kế nhắm "lock-on" mỗi khi bạn giơ súng lên. Kiểu thiết kế này tỏ ra khá thuận tiện vì ngoài nhắm bắn, bạn có thể nhảy tránh xung quanh kẻ thù. Ngoài ra, một chức năng mới khác là Lara có thể thực hiện pha "slow-motion" kết hợp "head-shot" khi tiếp cận và bắn đúng thời điểm hai hồng tâm của hai khẩu súng giao nhau. Đối thủ chủ yếu của Lara ở bản này là các loài thú rừng như chó sói, gấu, báo đen, khủng long; "cao cấp" hơn thì có xác ướp, tinh tinh khổng lồ hoặc khủng long bạo chúa T-Rex. Với các loài bình thường thì không đáng kể, còn khi dụng độ các boss như T-Rex hay tượng thần nhân mã Centaur, bạn cần phải chú ý quan sát và khai thác triệt để các điểm yếu của chúng. Tuy bộ sưu tập vũ khí của Lara khá nghèo, gồm hai khẩu "dual" M9, hai khẩu magnum, shotgun và khẩu súng máy bắn tự động, nhưng cô nàng vẫn đủ sức đương đầu với tất cả các thú rừng và quái vật trong trò chơi.

Điều phiền phức duy nhất ở các màn chơi là chúng tồn tại khá nhiều lỗi về vật lý như đồ vật không di chuyển và hệ thống camera không ổn định. Camera tự động xoay và trở về vị trí trung tâm mỗi khi bạn di chuyển khiến việc quan sát khó khăn và thậm chí mất phương hướng trong những môi trường phức tạp. Đây cũng là một lỗi nặng từ bản Legend nhưng vẫn chưa được sửa chữa.

BẠN CÒN CHỜ GÌ NỮA?

Với chế độ hình ảnh và âm thanh khá tốt từ bộ engine Legend, những gì ấn tượng nhất và tinh túy nhất của

Tomb Raider: Anniversary đều nằm ở phong cách phiêu lưu cũ kết hợp những yếu tố mới như thiết kế nhân vật và màn chơi. Nếu là fan của Tomb Raider ngay từ những ngày đầu, bạn sẽ không ngần ngại khi đưa trò chơi này vào bộ sưu tập, còn đối với những "lính mới", Anniversary là một cơ hội tuyệt vời để họ thưởng thức một trong những huyền thoại của thể loại hành động phiêu lưu trước đây. Nếu bỏ qua những khuyết điểm về camera và "bug", Tomb Raider: Anniversary chắc chắn là trò chơi phiêu lưu giải đố đạt chất lượng cao nhất vào thời điểm hiện tại.

CẨM TÚ

ƯU:
- Tái hiện thành công chất phiêu lưu cổ điển của Tomb Raider.
- Các câu đố hay và đầy tính thử thách.
- Bộ sưu tập artifact, relic đa dạng và hấp dẫn.

KHUYẾT:
- Hệ thống camera không ổn định.
- Vẫn còn một số lỗi về thiết kế màn chơi.

Nếu từng ngưỡng mộ "Kiều Phong" kiêu hùng, thích Đoàn Dự ngu ngơ phát chiêu Lục Mạch thần kiếm hay thú vị với Hư Trúc "mèo mù vớ cá rán" thì Thiên Long Bát Bộ đang chờ bạn thi triển công phu tuyệt học...

Thiên Long Bát Bộ

天龍八部

金庸

THIÊN LONG BÁT BỘ

PHÁT HÀNH	FPT Telecom
PHÁT TRIỂN	SOHU
THỂ LOẠI	MMORPG
NGÀY PHÁT HÀNH	15/06/07 (Close Beta)
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz; RAM 256MB; VGA: 32MB; HDD: 1,5GB; Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,4GHz; RAM 512MB; VGA: 64MB; HDD: 1,5GB; Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Centrino Duo Core 1,83GHz; RAM 1024MB; VGA: 256MB; HDD: 1,5GB; Windows 2000/XP

Thiên Long Bát Bộ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Kiếm hiệp kiệt tác

Thiên Long Bát Bộ (TLBB) - tác phẩm kiếm hiệp "danh trấn giang hồ" tại Việt Nam từ những năm 60 của nhà văn Kim Dung đã được công ty sản xuất game SOHU chuyển thể thành trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG). Nhà sản xuất kỳ vọng thỏa mãn không chỉ game thủ đam mê dòng MMORPG mà cả những độc giả đã say mê những câu chuyện trong TLBB qua tiểu thuyết hay nhiều bộ phim hấp dẫn. Giờ đây, bạn có thể "sống thực" trong những câu chuyện ấy và quyết định lấy số phận của "chính mình" qua vai các hiệp khách trong game TLBB.

Người chơi tự định đoạt con đường "hành hiệp" của chính mình và cũng có thể xem là nơi để các bạn trẻ khám phá nhiều điều thú vị không chỉ trong game mà còn cách hành xử ngoài đời. Với tôn chỉ lấy nhân, lễ, nghĩa làm đầu, TLBB không chỉ khuyến khích cư xử hòa nhã mà còn giúp người chơi nhận ra sức mạnh không phải là tất cả.

"lên mạng" học nghề

Bước vào thế giới TLBB, bạn dễ dàng bị chinh phục bởi hình ảnh khá tốt cộng với âm nhạc nhẹ nhàng quyến rũ. Sử dụng những gam màu sáng, game khiến bất kỳ ai dù lần đầu "tương ngộ" cũng cảm thấy dễ chịu, dễ hòa nhập. Với hình ảnh nhân vật trau chuốt, người chơi hoàn toàn có thể tạo cho mình một nhân vật vừa ý, có phong cách riêng. Nhìn chung, nhân vật nam thường có khí phách dũng mãnh, trong khi nữ lại luôn thể hiện sắc thái dịu dàng. Tuy là game trực tuyến mang phong cách tự do trong việc xây dựng nhân vật, nhưng những nét chủ đạo của TLBB vẫn được thể hiện khá tốt nhờ hệ thống nhiệm vụ, hình dáng nhân vật và đặc biệt là những chiêu thức đẹp mắt. Điều khá

lý thú là game đòi hỏi cấu hình khá thấp nhưng cảnh vật lẫn nhân vật đều thể hiện được những chi tiết đặc sắc đúng phong cách "kiếm hiệp".

"Thâm nhập" TLBB hoàn toàn không có gì khó khăn bởi hệ thống giúp đỡ hoạt động "hết mình", bạn hoàn toàn có thể thích nghi nhanh chóng để nhận những nhiệm vụ đầu tiên cũng như sử dụng các phím chức năng một cách linh hoạt. Hệ thống phím nóng được bố trí khá tiện lợi cũng phần nào hỗ trợ tốt người chơi thi triển chiêu thức, xem hiện trạng nhân vật.

Dù bạn đã trải qua bao nhiêu thể loại game, kinh nghiệm đầy mình thì hẳn vẫn có cảm giác nôn nao khi lần đầu tham dự một game nào đó. Cũng đúng thôi, bạn đang phải giải đáp cho nhiều câu hỏi lẩn quẩn trong đầu, nào là đồ họa ra sao? Hình ảnh như thế nào... Vậy là bạn đã "đặt chân" vào thế giới của TLBB, mọi thứ trông khá xa lạ nhưng vẫn tạo được nét "dễ nhìn, dễ chơi". Điều đáng ghi nhận của game là hệ thống ngôn ngữ đã được Việt hóa khá tốt, đậm chất kiếm hiệp như bao cuốn truyện hay những tập phim cùng thể loại. Cách

"bài trí" dễ nhìn có thể xem là một trong những yếu tố đầu tiên khiến người chơi có thể quyết định tiếp tục cuộc chơi hay không. Chắc bạn cũng đồng ý rằng không ai thích thú mò mẫm những thứ cần đến nhưng lại bị "chôn vùi" đâu đó! Chỉ cần "loay hoay" với TLBB khoảng 30 phút là bạn có thể nắm bắt tất cả về giao diện cũng như các phím cần thiết để "hành tẩu".

Cửu đại môn phái

Bạn có khá nhiều lựa chọn môn phái trong TLBB: Thiếu Lâm, Minh Giáo, Cái Bang, Võ Đang, Nga My, Thiên Long, Tinh Túc, Thiên Sơn và Tiêu Dao. Có lẽ nghe qua, game thủ hơi bị "ngộp" với 9 lựa chọn nhưng các bạn hãy yên tâm bởi đến cấp độ tối thiểu (cấp 10), bạn mới được xem như chính thức tham gia TLBB và chọn hướng đi riêng cho mình. Sau khi tốn khá thời gian "cày" cấp độ cũng như làm các nhiệm vụ "lẻ tẻ", ắt hẳn mỗi người sẽ nhận thấy bang phái nào phù hợp với mình nhất. Việc lựa chọn bang phái xem ra cũng sẽ "bám đuổi" nhân vật khá dài bởi chúng sẽ ảnh hưởng khá nhiều đến nhân vật, như chiêu thức cho đến các loại thú cưỡi và các nhiệm vụ dành cho môn phái sau này.

Đặc biệt, TLBB còn có chế độ "Sư Đồ" - Hệ thống bái sư giúp cho những "tân binh" cảm thấy dễ dàng trong việc trao đổi kinh nghiệm giữa các "tiền bối" với "hậu bối". Nhờ vậy, người mới chơi có thể tìm được một hiền sư giúp giải đáp thắc mắc, chỉ đường dẫn lối, thậm chí không ngừng cung cấp các loại vật phẩm và trang bị. Ngược lại, khi có thời gian người chơi cũ có thể nhận và truyền dạy công phu tuyệt học cho đồ đệ của mình. Nhìn chung, đây là một yếu tố khá mới và hấp dẫn trong dòng game MMORPG tại nước ta hiện nay bởi chúng sẽ tạo nên các mối quan hệ đôi bên cùng có lợi: người mới được giúp đỡ, người cũ được nhiều kinh nghiệm hơn.

Trở lại "chuyện" các môn phái trong TLBB, thực sự không thể đưa ra nhận xét môn phái nào sẽ đứng đầu, bởi mỗi môn phái đều có những tuyệt học cùng sở đoản. Chẳng hạn, Thiếu Lâm, vốn có từ rất lâu đời tại Trung Nguyên, với võ công thâm hậu, số đệ tử có thể xem là "top 2" trong cửu đại môn phái và có khả năng "cạnh tranh" với môn đồ Cái Bang! "Kim chung trảo" và "Thiết bố sam" là 2 công phu trong truyền thuyết làm cho đệ tử Thiếu Lâm đứng đầu thiên hạ về công phu ngoại gia, mình đồng da sắt và khi kết hợp với công lực huyền gia thì uy lực thực là "kinh thiên động địa". Ngoài ra, đệ tử Thiếu Lâm luôn được kính nể và khâm phục bởi tính cách hết mình vì bằng hữu, sẵn sàng hy sinh để yểm trợ nhau, luôn biết cách phối hợp với nhau trong chiến đấu.

Với những hiệp khách thích phiêu bạt cùng mây gió thì Tiêu Dao là lựa chọn xem ra khá phù hợp. Không tụ lại thành các nhóm như các môn phái khác, người của Tiêu Dao "thoắt ẩn thoắt hiện". Nhưng có lẽ vì thế mà

những trận đánh có phải Tiêu Dao góp phần thì khó có thể đoán trước được thế trận. Thật không lạ khi người đời lại nói "Chưa từng gặp người của Tiêu Dao, chỉ từng nghe chuyện Tiêu Dao".

Câu chuyện TLBB không chỉ về các môn phái, bởi theo cách xây dựng nhân vật theo cá nhân thì việc tạo ra cốt truyện riêng cho mình là điều hoàn toàn có thể.

Giang hồ muôn vẻ

Người chơi sẽ bớt cô độc hơn trong lúc "cày bừa" bởi sự trợ giúp đắc lực của Trân thú, để sở hữu những loài quý hiếm này người chơi có thể tự bắt hoặc làm các nhiệm vụ. Với chủng loài khá đa dạng từ thỏ con, tiểu miêu, tiểu cẩu dễ thương cho đến loài nghe tên đã "sợ" như long xà. Việc thu phục đã khó mà việc nuôi dưỡng còn khó hơn, nếu đã từng nuôi thú ảo thì bạn sẽ biết! Nào là cho ăn, rồi huấn luyện chiến đấu tuỳ theo tính cách; lại còn chuyện chúng có thể sinh sản khi tìm được "bạn đời", rồi sinh con... ôi thôi thôi!

Tuy không thuộc hệ thống thú nuôi, nhưng thú cưỡi cũng đóng góp khá quan trọng giúp game thủ tăng tốc di chuyển cũng như "ra oai". Với hai điểm mốc là cấp 40 và 60, thú cưỡi sẽ có hình dáng cũng như tốc độ di chuyển khác nhau. Mỗi môn phái sẽ có các loại thú cưỡi đặc trưng như Thiếu Lâm thì có Hổ (40) và Bạch Hổ (60); Nga My thì có Thanh Phụng (40) và Hồng Bạch Phụng (60)...

Nếu muốn yên bề gia thất, bạn phải kết bái Kim Lan. Cũng không hề đơn giản tí nào đâu! Bạn và "người trong mộng" hoàn toàn có thể tổ chức một lễ cưới không khác gì trong phim với người chủ hôn là Nguyệt Lão (NPC ở Lạc Dương). Đặc biệt, thiệp mời sẽ được bán với nhiều giá khác nhau, thiệp có giá trị càng cao cơ hội nhận được quà, tiền thưởng càng cao. Sau khi bái đường thành thân, đôi uyên ương sẽ được tuần du khắp thành Lạc Dương để nhận lời chúc tụng từ bá quan văn võ trong những tràng pháo hoa muôn màu.

Bang hội cũng là một trong những tính năng không thể thiếu trong việc tập hợp các cao thủ cùng chung chí hướng, quyết tâm. Mỗi bang hội sẽ có quyền lựa chọn hướng phát triển riêng như công nghiệp, nông nghiệp, khoa học...

Đánh giá chung

Tuy không phải là ý tưởng mới lạ nhưng TLBB đã "ra đòn" khá đẹp khi biết rõ tâm lý "giang hồ nghĩa hiệp" của người chơi tại Việt Nam và chọn thời điểm "vàng" ra mắt vào dịp hè. Hình ảnh tốt, hệ thống nhiệm vụ vượt trội, game đã tạo được nhiều "hit" lớn trong giới game thủ ngay trước khi close beta. Đặc biệt, với những người yêu thích TLBB thì đây là cơ hội tốt để "hạ sơn hành đạo" và thi thố những tuyệt kỹ công phu.

SU SU

Lần thứ 12

VIETNAM ComputerElectronics WORLDEXPO 2007

VIETNAM ICT OUTLOOK 2007

TRIỂN LÃM QUỐC TẾ VÀ HỘI THẢO TOÀN CẢNH CNTT-TT, ĐIỆN TỬ LỚN NHẤT TẠI VIỆT NAM

NGÀY 10-11/07/2007

Rút thăm trúng thưởng mỗi ngày với nhiều phần quà giá trị

Hội thảo toàn cảnh CNTT-TT, Điện tử Việt Nam gồm:

05 bài báo cáo chính:

- Toàn cảnh CNTT – TT Việt Nam
- Môi trường làm việc tốt nhất - chính sách đãi ngộ nguồn lực của các công ty CNTT tại VN
- Phát triển ngành công nghiệp nội dung số tại Việt Nam đến năm 2010
- Thế giới phẳng và tương lai của nền kinh tế Việt Nam
- Đào tạo nguồn nhân lực CNTT cho doanh nghiệp vừa và nhỏ

Ban tổ chức cung cấp các dịch vụ:

04 chuyên đề:

- Giải pháp cho doanh nghiệp
- Cuộc sống số
- An ninh mạng
- Cơ hội đầu tư CNTT – TT

Liên hệ Ban tổ chức để biết thêm thông tin chi tiết

18 Báo cáo với nhiều nội dung về phát triển công nghiệp nội dung số, kỹ thuật và những ứng dụng CNTT-TT hiệu quả trong các ngành sản xuất dịch vụ.

CHƯƠNG TRÌNH HỘI THẢO

NGÀY 1 (10/07/2007)

08:30

LỄ KHAI MẠC

- Đại diện Ban tổ chức
- Đại diện Bộ Bưu chính Viễn thông
- Đại diện Ủy Ban Nhân Dân Thành phố

09:00

BÁO CÁO CHÍNH

- Toàn cảnh CNTT – TT Việt Nam
- Phát triển ngành công nghiệp nội dung số tại Việt Nam đến năm 2010
- Môi trường làm việc tốt nhất - chính sách đãi ngộ nguồn lực của các công ty CNTT tại VN
- Thế giới phẳng và tương lai của nền kinh tế Việt Nam
- Đào tạo nguồn nhân lực CNTT cho doanh nghiệp vừa và nhỏ

GIẢI PHÁP CHO DOANH NGHIỆP

- Thu hẹp khoảng cách giữa CNTT và Doanh nghiệp
- Doanh nghiệp Việt Nam bước vào thị trường thế giới thông qua việc hội nhập hệ thống quản lý phân phối như thế nào?
- Giải quyết vấn đề về cân bằng giá trị kinh doanh: cân bằng giữa nhu cầu kinh doanh và cung ứng sản phẩm IT
- Giải pháp cho sự tối đa hóa tính năng động và kịp thời của CNTT – TT
- Giải pháp cho kinh doanh: vé điện tử & thương mại điện tử
- Giải pháp tổng thể ERP cho doanh nghiệp

CUỘC SỐNG SỐ

- Độ phân giải sắc nét của Digital Camera
- Cơ hội sử dụng kiến thức toàn cầu để phát triển kiến thức nội địa
- Thực thi chương trình Thế Giới Phía Trước tại Việt Nam "Tối đa hóa nhận thức về kỹ thuật số"
- Giao dịch điện tử (Tài chính) trong thế giới phẳng và việc sử dụng thẻ tín dụng ở Việt Nam

NGÀY 2 (11/07/2007)

AN NINH MẠNG

- Trung tâm Tài Nguyên Mở làm gì để hỗ trợ Việt Nam trên con đường hội nhập kinh tế thế giới?
- Bảo vệ dữ liệu và an ninh tuyệt đối
- Vấn đề bảo mật cho doanh nghiệp vừa & nhỏ: nguy hiểm từ Hacker

CƠ HỘI ĐẦU TƯ CNTT - TT

- Đẩy mạnh E-Vietnam góp phần cho sự thành công mọi mặt của doanh nghiệp Nhà nước và tư nhân
- Cơ hội và thách thức cho ngành CNTT Việt Nam sau khi gia nhập WTO
- Bùng nổ vốn đầu tư nước ngoài vào Việt Nam sau khi gia nhập WTO

Thảo luận bàn tròn "Xu hướng CNTT – TT trong môi trường WTO và cơ hội cho doanh nghiệp"

(Chủ trì bởi lãnh đạo Bộ Bưu chính Viễn thông & Hội tin học)

Canon

Genius

Thakral www.thakral.com

VENR

SONG TẤN

SOUNDMAX Sound Of Your Life

LINKSYS A Division of Cisco Systems, Inc.

NOD 32 antivirus system

Đơn vị Tổ chức:

IDG WORLD EXPO

@HCA HOCHIMINH COMPUTER ASSOCIATION

Đơn vị đồng Tổ chức:

VCCI

Để biết thêm thông tin, vui lòng liên hệ:

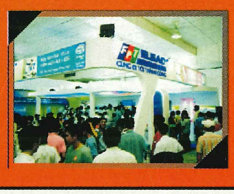
IDG WORLD EXPO
P2.6B, Etown, 364 Cộng Hòa, Tân Bình, TP.HCM
Tel: (84-8) 812 0061 Fax: (84-8) 812 0060
Website: www.vcw.com.vn
Hội thảo: Anh Nguyễn Phước Minh Tuấn
Email: tuan_nguyen@idg.com.vn
Triển lãm: Cô Nguyễn Thục Nhi
Email: nhi_nguyen@idg.com.vn

HỘI TIN HỌC TP.HCM
79 Trương Định, Quận 1, Tp.HCM
Tel: (84-8) 822 2876 Fax: (84-8) 825 0053
Email: hca@hcm.vnn.vn
Website: www.hca.org.vn

NGÀY HỘI CNTT-TT, ĐIỆN TỬ, KỸ THUẬT SỐ SÔI ĐỘNG HÀNG NĂM VỚI QUY MÔ LỚN NHẤT TỪ TRƯỚC ĐẾN NAY.

NGÀY 12-15/07/2007

Liên hệ Ban tổ chức để nhận vé vào cổng *miễn phí*



- Điểm tham quan lý tưởng với các sản phẩm & giải pháp công nghệ mới vượt trội.
- Cơ hội cập nhật xu hướng công nghệ hiện đại trên thế giới
- Quy tụ hơn **300** doanh nghiệp với hơn **400** gian hàng đến từ **20** quốc gia gồm các hãng sản xuất thiết bị CNTT-TT, điện tử, kỹ thuật số, nhà cung cấp công nghệ giải trí số và trực tuyến hàng đầu trong và ngoài nước tham gia.
- Hội thảo Quốc tế CNTT-TT Điện tử Việt Nam 2007 với mục tiêu khám phá những nền tảng kỹ thuật mới và nghiên cứu sâu các cơ hội, thách thức và những vấn đề phổ biến mà doanh nghiệp đang phải đối mặt.
- Cùng các hoạt động sôi nổi bên lề sự kiện: Giải trí cùng Golf VCW, bình chọn gian hàng đẹp nhất lại triển lãm

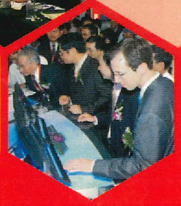
Đoàn doanh nghiệp từ các quốc gia:

40 Từ Bắc Mỹ

8 Từ Châu Âu

5 Từ Hàn Quốc
15 Từ Nhật Bản

20 Từ Trung Quốc
25 Từ Đài Loan
20 Từ Hồng Kông

Hơn **100** đơn vị trong nước

Dự kiến thu hút hơn **250.000** lượt người tham quan

Tài trợ kim cương: Canon

Tài trợ bạch kim: intel, FPT, VNPT, SONY

WWW.VCW.COM.VN

Tham gia và tài trợ:

HITACHI, TOSHIBA, JVC, Panasonic, acer, LG, SAMSUNG, ASUS, LINKSYS, FUJIFILM, T&H, D-Link, ELEAD, MSI, GIGABYTE, GMS, OLYMPUS, SONIC, ACROX, DELUX, MRD, AOC, digiland, Genius, brother, Thakral, CORSAIR, Nguyễn Hoàng, Verbatim, SOUNDMAX, VinaGame, VENR, Asia-Soft, NAR Informatics, NOD 32, THIÊN LONG

Tài trợ quầy đăng ký: AMD Smarter Choice

Khách sạn chính thức: NEW WORLD HOTEL SAIGON

Tài trợ Internet và mạng: VDC, SPT, USME

Hỗ trợ website: April

Đơn vị bảo trợ thông tin:

Vitinh, THE GIOI VI TINH, CIO, CEO CLUB, ConnectWorld, Inhoc dai song, Diễn đàn, Kinh tế, thế giới số, ECONOMIC TIMES, 5G, THÔNG TIN, CHIP, tiepthi24hvn, DÂN TRÍ, HTV, VTV

RỒNG XANH

Blue Dragon	
PHÁT HÀNH	
Microsoft Game Studios	
PHÁT TRIỂN	
Mistwalker, Artoon	
THỂ LOẠI	
Nhập vai	
NGÀY PHÁT HÀNH	22/05/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Everyone

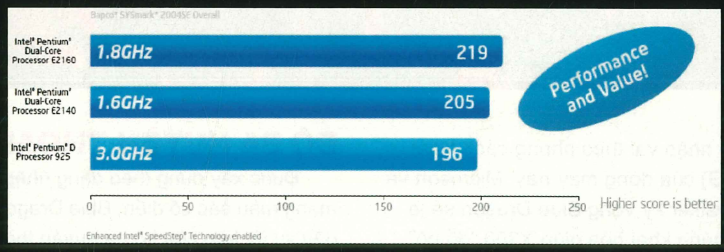
Sự kết hợp của những con người tài hoa đã tạo ra một game nhập vai hàng "đỉnh" trên thị trường game nhập vai kiểu Nhật hiện nay. Blue Dragon sẽ là thế giới mà bạn khó lòng dứt ra nếu "lỡ" khám phá.

"Chúng tôi là những người không ngần ngại đi trong sương mù, luôn muốn khai phá những con đường mới, đặt chân đến những nơi chưa ai từng đến theo tinh thần của một kẻ phiêu lưu. Đó chính là thông điệp chúng tôi muốn gửi gắm tới mọi người thông qua cái tên studio Mistwalker của mình", ngài Hironobu Sakaguchi phát biểu trong một lần trả lời phỏng vấn. Và đúng với tinh thần dám đương đầu thử thách, Mistwalker đã mạnh dạn tung ra tựa game chủ lực Blue Dragon, thể loại nhập vai cho Xbox 360 (X360) chứ không phải là PS3, mở đầu một cuộc phiêu lưu vào lĩnh vực

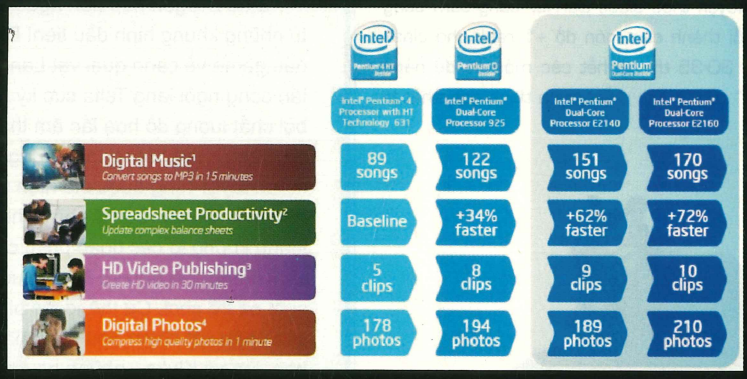
Đa dạng hóa thị trường với kiến trúc Intel® Core™

INTEL® PENTIUM® DUAL CORE – DÒNG E2xxx

Trong tháng 6 này, nhằm đưa ra nhiều sản phẩm cạnh tranh hơn nữa dựa trên kiến trúc mới, Intel tung ra dòng Intel® Pentium® Dual Core E2xxx (dựa trên kiến trúc Intel® Core™) thay thế cho các dòng cũ như Inte®l Pentium® 4 HT 5xx, 6xx, Intel® Pentium® D 8xx và 9xx (dựa trên kiến trúc Intel® Netburst™)



Sức mạnh của dòng Intel® Pentium® Dual Core E 2xxx này, bạn có thể tham khảo chi tiết bằng 2 hình benchmarks và ứng dụng trong thực tế. Trong cùng 1 khoảng thời gian, Intel® Pentium® Dual Core E2160 có thể xử lý được 10 video clips (170 songs --> MP3) thì Intel® Pentium® D925 chỉ xử lý được 8 clips (122 songs --> MP3) còn Intel® Pentium® 4 HT chỉ xử lý được 5 clips (89 songs-->MP3)



Để hiểu thêm về 5 công nghệ tích hợp với kiến trúc Intel® Core™ , người sử dụng vui lòng xem như sau:

1. Công nghệ Intel® Advanced Smart Cache – 2 nhân Shared Cache L2 : tăng dung lượng cache cho 2 Core - so với trước đây, dung lượng Cache cho từng Core chỉ giới hạn trong từng cache L2 riêng biệt , việc sử dụng shared cache L2 này làm tăng tốc độ xử lý dữ liệu của từng Core, ngoài ra Intel® Advance Smart Cache cho phép sắp xếp dữ liệu và tải sẵn dữ liệu cho bộ vi xử lý (CPU) một cách có trình tự giúp việc xử lý dữ liệu nhanh chóng hơn.

2. Công nghệ Intel® Wide Dynamic Execution: dựa trên kiến trúc Intel® Core™ tăng lên đến 4 dòng lệnh xử lý so với kiến trúc cũ là Intel® Netburst™ chỉ có 3 dòng lệnh trong từng Clock Cycle.

3. Công nghệ Intel® Advanced Digital Media Boost : giúp tăng vòng quay của các dòng lệnh xử lý lên gấp 2 lần so với trước đây bằng cách xử lý song song – 128bit một lúc thay vì phải xử lý thành 2 lần – mỗi lần 64bit như kiến trúc cũ – điều này làm tăng khả năng xử lý của bộ vi xử lý kiến trúc Intel® Core™ lên đáng kể giúp hiệu quả xử lý của toàn hệ thống tăng hơn – đặc biệt là đối với xử lý đồ họa và game 3D.

4. Công nghệ Intel® Intelligent Power Capability : công nghệ này cho phép kích hoạt và cung cấp điện cho những nơi có nhu cầu (dựa trên hệ thống transistors), trong trường hợp không có nhu cầu thì hệ thống sẽ không được cung cấp điện nhằm giảm lượng điện năng tiêu thụ đáng kể mà không ảnh hưởng đến hiệu suất hoạt động của toàn hệ thống.

5. Intel® Smart Memory Access : sắp xếp và tải dữ liệu theo trình tự giúp tăng băng thông xử lý dữ liệu cũng như hiệu quả hoạt động của toàn hệ thống.

Để biết thêm thông tin kỹ thuật, người sử dụng có thể truy cập vào website: http://support.intel.com

Dương Quốc Ân
Giám đốc Kỹ Thuật Intel Việt Nam & Đông Dương

game nhập vai theo phong cách Nhật (JRPG) của dòng máy này. Microsoft và Mistwalker kỳ vọng Blue Dragon sẽ là phát súng khai hỏa giúp X360 "đổ bộ" vào thị trường Nhật Bản, nơi mà đàn anh Xbox đã từng "bó tay".

BỘ BA HUYỀN THOẠI

Được xây dựng theo dạng nhập vai mang màu sắc cổ điển, Blue Dragon đánh dấu sự tái hợp của bộ ba huyền thoại: đạo diễn Hironobu Sakaguchi, họa sĩ Akira Toriyama và nhạc sĩ Nobuo Uematsu, những tên tuổi trong lần kết hợp duy nhất trước đây từng đem lại thành công rực rỡ cho game nhập vai kinh điển Chrono Trigger. Xuyên suốt game, bạn sẽ cảm nhận rõ rệt dấu ấn của từng người được phối hài hòa để tạo nên một phong cách hết sức đặc sắc. Từ các nhân vật chính trông "thân quen" qua nét vẽ của Akira Toriyama (tác giả bộ truyện tranh nổi tiếng "7 Viên Ngọc Rồng"), các đoạn nhạc đầy cảm hứng của Nobuo Uematsu (nhà soạn nhạc của loạt game "kinh điển" Final Fantasy), cho đến cốt truyện và hệ thống chiến đấu đậm phong cách Hironobu Sakaguchi, Blue Dragon đã tạo ra một thế giới hoa mỹ làm rung động bất kỳ ai "lạc bước thiên thai".

SỰ CUỐN HÚT... SÉT ĐÁNH

Blue Dragon hớp hồn người chơi ngay từ những khung hình đầu tiên! Đoạn phim đầu game về cảnh quái vật Land Shark tấn công ngôi làng Talta cực kỳ ấn tượng bởi chất lượng đồ hoạ lẫn âm thanh. Cảnh dân làng chạy hoảng loạn trong âm thanh la hét tuyệt vọng được thể hiện sống động như thật. Đó chỉ là một phần nhỏ trong số lượng khổng lồ các đoạn phim cắt cảnh chất lượng cao bạn sẽ được thưởng thức suốt cả trò chơi. Cứ thế, cuộc phiêu lưu của nhân vật chính Shu cùng hai người bạn Jiro và Kluke - những người ngẫu nhiên được ban cho quyền năng có thể sử dụng bóng của mình như vị thần hộ mệnh - đã bắt đầu dưới sự điều khiển của bạn. Sẽ có sự tham gia của hai nhân vật nữa là Marumaro và Zola khi câu chuyện mở rộng với các nút thắt, mở mới. Bí ẩn đằng sau các phép thuật và các cỗ máy kỳ lạ

MỘT SỐ MẸO CHƠI GAME

- Các nhân vật sử dụng phép thuật nên được xếp lùi ra sau trong đội hình để tránh tối đa bị tấn công bằng những đòn vật lý; giúp hạn chế hơn 90% các đòn tấn công từ các quái vật thông thường.
- Đa số các class đều có thể mở khóa được tất cả các skill khi đạt rank 31-35, chỉ trừ Barrier là 50. Tuy nhiên nếu tiếp tục luyện lên cao thì càng có lợi vì giúp tăng các chỉ số của nhân vật.
- Việc lên lvl của nhân vật không quan trọng bằng việc lên rank của các class. Sử dụng mẹo "Bari-Barrier" là cách nhanh nhất để lên rank mà không phải tốn quá nhiều thời gian. Trước hết bạn phải chọn 1 nhân vật luyện theo class Barrier càng sớm càng tốt; tập trung tất cả medal thu được để đổi thành các món đồ +1 rank cho class Barrier. Khi rank của class Barrier đạt cỡ 30-35 thì xài hết các món đó để nâng lên rank 50, mở khóa kỹ năng "Bari-Barrier" cấp 3. Địa điểm luyện thích hợp nhất là Underground River.

CÓ THỂ BẠN CHƯA BIẾT

- Studio Mistwalker là hãng phát triển game của Nhật Bản được thành lập bởi ngài Hironobu Sakaguchi (cha đẻ của loạt game Final Fantasy) vào năm 2004. Microsoft hậu thuẫn tài chính cho studio này với hy vọng những game nhập vai độc quyền mà Mistwalker làm ra sẽ giúp X360 thâm nhập thành công thị trường Nhật vốn rất khó tính. Bên cạnh Blue Dragon, Mistwalker còn đang phát triển game nhập vai theo phong cách hiện đại là Lost Odyssey cũng dành cho X360 và game nhập vai chiến thuật ASH: Archaic Sealed Heat dành cho NDS.
- Blue Dragon là game đầu tiên của X360 được phát hành với dung lượng lên đến 3 DVD9, chủ yếu là do số lượng khổng lồ các đoạn phim cắt cảnh chất lượng cao.
- Với hơn 200.000 bản bán ra ở Nhật, tính đến thời điểm này, Blue Dragon đang giữ kỷ lục game X360 bán chạy nhất ở đất nước mặt trời mọc. Con số này đảm bảo cho kế hoạch phát triển Blue Dragon 2 vào năm 2008 và thậm chí Blue Dragon 3! Song song với việc phát hành game và phim hoạt hình, truyện tranh Blue Dragon cũng đã ra mắt khán giả. Tham vọng của Mistwalker là xây dựng Blue Dragon thành một thương hiệu lớn đủ sức cạnh tranh với Final Fantasy và Dragon Quest trong 10 năm tới.

là gì? Mục đích của nhân vật phản diện Nene? Những vấn đề chính yếu này sẽ theo bạn xuyên suốt game.

"TÂN" CỔ ĐIỂN

Tuy có rất nhiều game nhập vai theo phong cách hiện đại xuất hiện thời gian gần đây nhưng Blue Dragon lại "chơi" phá cách. Quay lại phong cách cổ điển với hệ thống "job-skill", trò chơi đem lại cho game thủ nhập vai kỳ cựu một cảm giác thân quen nhưng cũng rất mới mẻ. Mỗi nhân vật sẽ được lựa chọn cho cái bóng của mình một trong số 10 class với các kỹ năng khác nhau hoàn toàn. Khi chuyển nhân vật sang class khác thì các kỹ năng đã mở khóa được vẫn có thể được trang bị lại, do đó tăng thêm cho bạn khả năng tùy biến các chiêu thức cho nhân vật. Bạn nên lựa chọn cho các thành viên trong đội hình của mình số lượng cân bằng các class cận chiến và phép thuật để có thể bổ sung cho nhau hiệu quả. Chính cấp độ của class hầu như quyết định sự mạnh yếu của nhân vật chứ không phải là cấp (lvl) nên việc tiêu diệt quái vật trên đường đi trở nên không cần thiết. Bỏ qua các trận chiến ngẫu nhiên gây khá nhiều phiền toái như trong một số game nhập vai trước đây, Blue Dragon cho phép người chơi chủ động hơn thông qua việc tránh né các quái vật lộ diện trên bản đồ. Nếu không may bước vào một trận đấu khi chưa chuẩn bị sẵn sàng, bạn vẫn có thể rút lui bất cứ lúc nào và chuẩn bị tốt hơn cho lần chạm trán tiếp theo. Hệ thống chiến đấu đơn giản, dễ nắm bắt nhưng vẫn không nhàm chán do các nhà phát triển đã khéo léo lồng vào game thanh hiển thị thứ tự thực hiện chiêu thức của các nhân vật. Một số chiêu thức cho phép tập trung năng lượng để có sức công phá mạnh hơn nhưng bù lại lượt đi sẽ chậm hơn; tùy bạn quyết định nhé.

Ở một số đoạn, game còn cung cấp thêm các mini-game để thay đổi không khí, "kích thích" người chơi. Bạn sẽ có cơ hội áp tải đoàn di dân đến nơi an toàn, khảm chiếc nhẫn trong cuộc thi với Jiro hay các đoạn sử dụng các sự kiện QTE (Quick Timer Event) đòi hỏi phải nhanh tay lẹ mắt. Nhưng thú vị bậc nhất vẫn là các mini-game bắn phi thuyền hay bắn mặt trăng cực đã tay ở cuối mỗi đĩa game.

Vẫn còn đó một chút thất vọng khi trò chơi có độ khó không cao, thiếu đi những đối thủ khó nhai, hành bạn toát mồ hôi, sôi nước mắt để vượt qua. Thậm chí, bạn có thể chơi từ đầu đến lúc hoàn thành mà không hề bị "gameover" lần nào. Và nếu có "die", bạn cũng không phải chơi lại từ điểm save trước đó vì Blue Dragon cung cấp hệ thống các checkpoint cho phép bắt đầu lại từ cột mốc gần nhất. Tuy nhiệm vụ phụ tương đối ít nhưng dẫu

sao vẫn có thể hoàn toàn bù đắp được bởi phần chơi chính có chiều sâu và rất hấp dẫn. Tuy nhiên, hãng phát triển đã có kế hoạch tung ra bản cập nhật cung cấp những cấp độ khó hơn cho trò chơi qua dịch vụ XBOX Live trong thời gian tới đây để game thủ nhập vai tiếp tục có thêm những thử thách mới.

ĐẸP, ĐỘC ĐÁO, CÓ "THẦN"

Blue Dragon được xây dựng với những chuẩn mực nghe nhìn hàng đầu, dựa trên nền tảng sức mạnh của X360. Ấn tượng đầu tiên chính là những đoạn phim cắt cảnh được dàn dựng theo phong cách hoạt họa cực kỳ hoành tráng. Ngài Hironobu Sakaguchi đã "bắn" niềm đam mê điện ảnh thành những đoạn phim thật khó quên. Trường đoạn quân Jibral tấn công pháo đài bay của Nene hấp dẫn như một bộ phim hành động gay cấn hay đoạn trùng trùng điệp điệp người máy của Nene bao vây nhóm bạn của Shu gợi ngay đến các đoàn quân "đen kịt" trong phim "The Lords of the Rings" hay "Troy"... Không những các đoạn phim cắt cảnh quá tuyệt mà phần đồ hoạ cũng đẹp không kém. Bạn sẽ thường xuyên "ngoạn cảnh" sông hồ yên bình, lăn tăn gợn sóng, phản chiếu bóng cây và lấp lánh ánh nắng hay bầu trời trong xanh lửng lơ vài đám mây lang thang trong ánh mặt trời rực rỡ; không khỏi xuýt xoa khi đặt chân đến kinh thành Jibral nguy nga, đồ sộ với rất nhiều kiến trúc và con người được chăm chút đến từng chi tiết...

Phần âm thanh cũng không hổ danh là sản phẩm của Nobuo Uematsu. Chắc chắn không ai có thể bỏ qua được đoạn nhạc Eternity dùng làm nhạc nền cho các trận đấu trùm - giai điệu cực sôi động qua giọng ca của Ian Gillan (giọng ca chính của nhóm nhạc heavy metal Deep Purple). Phần lồng tiếng cho các nhân vật trong phiên bản dành cho thị trường Nhật Bản và châu Á đã "tả" đủ những thang bậc tình cảm của nhân vật; thành công đến độ gây "áp lực" cho phần lồng tiếng phiên bản tiếng Anh phải truyền được cái thần như phần tiếng Nhật.

CHƠI VÀ CẢM

Blue Dragon xứng đáng với sự kỳ vọng của mọi người trong bối cảnh thị trường khan hiếm game nhập vai theo phong cách Nhật như hiện nay. Lâu lắm rồi, giới hâm mộ thể loại này mới tìm lại được cảm giác "thiệt đã". Bằng thành công của mình, Blue Dragon khiến mọi người có thể vững tâm chờ đợi phiên bản tiếp theo sẽ được tung ra vào năm 2008. Với tôi, Blue Dragon được xếp vào hàng tuyệt tác để thưởng thức chứ không chỉ đơn thuần là một game để chơi.

XUÂN QUANG

ƯU:

- Các đoạn phim cắt cảnh và phần đồ hoạ thật sự ấn tượng.
- Âm thanh và lồng tiếng được đánh giá cao
- Sự trở lại của phong cách nhập vai cổ điển tạo cảm giác thân quen mà mới lạ cho game thủ.

KHUYẾT:

- Game có độ khó không cao, chưa thật sự mang tính thử thách với những game thủ nhập vai kỳ cựu.

PAL

Hai chiếc micro chế tạo riêng cho Singstar mang lại cho bạn cơ hội tổ chức giải "Friends Idol" của nhóm mình hay đơn giản là vui với cả gia đình! Cảm giác được cầm micro điệu nghệ, nhảy nhót và "gào" theo tiếng nhạc với nhiều tính năng còn hơn cả Karaoke 6 số...

SING STAR POP	
PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	SCEE London Studio
THỂ LOẠI	Âm nhạc
HỆ MÁY	PS2
NGÀY PHÁT HÀNH	04/03/2007
ESRB	Everyone

Mấy ngày gần đây, giới trẻ Việt Nam sôi nổi hẳn lên theo cuộc thi tuyển chọn thần tượng âm nhạc Vietnam Idol. Có thấy số lượng thí sinh tham gia ở cả 3 miền chật cứng phòng đăng ký mới thấy âm nhạc có sức hấp dẫn mãnh liệt giới trẻ như thế nào. Tuy nhiên, mê thì mê chứ thật ra không phải ai cũng đủ tự tin để hát hò, nhảy múa trước ban giám khảo toàn những nhân vật khó tính. Sao chúng ta không tập dợt trước ở nhà? Mọi chuyện sẽ trở nên quá đơn giản với một đầu đĩa karaoke 6 số. Nhưng nếu bạn muốn tìm thiết bị nào đó gần gũi với game thủ hơn thì thử Singstar Microphone xem.

MỘT, HAI... DIỄN!

Trong chốc lát chiếc máy PS2 quen thuộc trở thành dàn karaoke sôi nổi, bạn sẽ trở thành ca sĩ nghiệp dư, chuyên nghiệp hay thậm chí là một ngôi sao tùy thuộc vào chất giọng oanh vàng của mình và thành phần ban giám khảo không ai khác chính là những người bạn thân thiết.

Được sinh ra với mục đích chứng minh các game dành cho PS2 cũng có lối chơi đa dạng chứ không chỉ gắn liền với gamepad nên Singstar là game đầu tiên của Sony hướng tới một gameplay hoàn toàn mới lạ kết hợp giữa âm nhạc và sở thích ca hát, hai niềm đam mê bất tận của giới trẻ bên cạnh việc vùi đầu vào những trò chơi hành động nghẹt thở. Trừ khi bạn từ nhỏ tới lớn chưa hề bước chân vào phòng karaoke nào, còn chắc chắn Singstar sẽ không thể khó dễ bạn được. Vẫn những thao tác quen thuộc như khi bạn chơi game PS2, khởi động máy, đút đĩa vào, dùng gamepad chọn bài hát và bắt đầu nghêu ngao theo đoạn video clip có chạy chữ bên dưới.

Giống như nhà báo cần có ngòi bút, đầu bếp phải có nồi niêu, ca sĩ thì chiếc micro là vật bất ly thân. Đến với Singstar, chúng ta tạm chia tay chiếc tay cầm thân thuộc để làm quen với thiết bị khác độc đáo hơn - hai chiếc microphone bán kèm game. Tương tự Eye Toy, hai chiếc micro cũng được chế tạo riêng cho Singstar và không tương thích với các game dạng karaoke nào khác như Karaoke Revolution chẳng hạn. Cả hai sử dụng jack cắm 3,5 mm chuẩn và được nối với PS2 qua cổng USB bằng đầu chuyển đi kèm. Cảm giác được cầm micro điệu nghệ, nhảy múa và hát theo tiếng nhạc chuyên nghiệp rõ ràng thú vị hơn việc ngồi một chỗ và hát theo lời!

PHẢI HÁT HAY THIỆT

Nhưng nếu chỉ có vậy thì hóa ra Singstar chẳng có gì hay ho hơn đầu karaoke 6 số cả, nếu không muốn nói là thua hẳn về số lượng bài hát. Đúng vậy, nhưng quả thực nhà sản xuất rất "khôn" khi biết cách kích thích người chơi bằng hệ thống

đánh giá giọng hát thông minh.

Chắc các bạn còn nhớ cái cảm giác nín thở chờ đợi kết quả sau khi hát xong một bài ở ngoài quán karaoke chứ? Hỡi ơi, có trời biết máy chấm điểm theo kiểu gì! Nhiều lúc xảy ra tình huống trớ trêu, chẳng hạn bạn ca hay cực kì, bạn bè vỗ tay nhiệt liệt nhưng máy lại chấm "bèo nhèo", trong khi thằng bạn nối khố không thể phân biệt được "hát" với "hét" lại nghiễm nhiên được 100 tròn trĩnh. Quả là "dễ quê"! Những trường hợp như vậy sẽ không xảy ra trong Singstar nhờ hệ thống thang điểm đánh giá khá hoàn hảo.

Với mỗi ca từ trong ca khúc, game sẽ hiện một "ống đo" ở phía trên. Các ống đo này có kích thước, vị trí, khoảng cách khác nhau tương ứng với trường độ, cao độ và nhịp điệu... Nhiệm vụ của bạn là phải ca đúng "chất" của bài hát, chỗ nào nhả hơi, chỗ nào lên càng nhuyễn, càng chuyên nghiệp càng tốt. Mỗi lần bạn ca đúng, các ống đo sẽ được lấp đầy và khi hát hết câu chúng sẽ chuyển thành điểm số của bạn. Để thêm phần phấn khích, thỉnh thoảng có những ống đo sáng lấp lánh báo hiệu có điểm thưởng và yêu cầu bạn phải chịu khó uốn môi, cong lưỡi để lấp đầy. Cuối cùng, dựa trên số điểm tổng kết mà bạn sẽ được đánh giá là siêu sao đang nổi hay chỉ dừng ở mức "gà mờ gáy lơ mơ". Một đĩa game sẽ có khoảng 30 bài mang phong cách khác nhau, khi thì ballad nhẹ nhàng sâu lắng, khi thì pop dễ nghe, dễ hát, khi thì punk trẻ trung, sôi động... Tất cả sẽ đem lại cho bạn nhiều thử thách khi cố gắng đạt điểm cao ở mỗi thể loại và tạo cơ hội cho bạn được luyện tập nâng cao chất giọng.

ĐỒNG CA, BÈ HAY ĐẤU

Đó chỉ mới là phần chơi đơn! Chơi đông người sẽ càng hấp dẫn hơn vì game có chế độ hát đôi và thi đấu, vẫn dựa trên thang điểm như phần chơi đơn nhưng tính ganh đua nhiều hơn. Mỗi người cầm một chiếc micro và thể hiện phần ca hát của mình - ai cao điểm hơn sẽ giành chiến thắng. Tuy game chỉ bán kèm hai micro nhưng số lượng người chơi tối đa có thể lên đến 8 người! Có lẽ ý tưởng lập một cuộc thi nho nhỏ cỡ "Family Idol" là việc nằm trong tầm tay nhỉ? Nếu không thích thi đấu thì mọi người có thể quây quần lại hát đồng ca, người này bè người kia cũng đã đủ ấm áp rồi. Thậm chí một tính năng khác khá hay của Singstar là khả năng tương thích với camera Eye Toy nên bạn có thể vừa hát vừa quay lại để dành làm quà tặng cho ai đó. Cứ tưởng tượng lúc bạn cho "người ấy" xem cảnh mình đang thể hiện như ca sĩ thực thụ bài hát "How can I live without you"; "người ấy" sẽ xúc động tới mức nào!

CA... TỚI BẾN

Nếu nói đến khuyết điểm của Singstar thì chỉ duy nhất một điểm là số lượng bài hát quá ít. Ba mươi bài cho một đĩa game không phải là "số đẹp", nếu không kể trường hợp bạn chỉ biết hát vài bài trong số đó. Giải pháp duy nhất là mua thêm vài đĩa để bổ sung cho danh sách bài hát của mình (nhắm mắt cũng biết đây là "mánh" của nhà sản xuất rồi). Nhưng dù sao thì đầu tư cho sự nghiệp "sao" của mình không lẽ lại sợ tốn kém! Bây giờ với Singstar thì các bạn có thể yên tâm "lên giọng" mà không sợ chị Siu (Black) chê lên chê xuống rồi nhé.

* Nếu ở TP. HCM, bạn có thể tham khảo chi tiết về bộ microphones và USB converter của trò chơi tại MiMi Games 114 Pasteur, quận 1.

XUÂN YẾN

ƯU

- Cách chơi mới lạ.
- Nhiều thể loại âm nhạc khác nhau để người chơi tùy chọn.

KHUYẾT

- Không thay đổi nhiều so với phiên bản đầu.
- Lượng bài hát khiêm tốn.

GD Games Corner
The Video Games Specialist

Để có được những dịch vụ tốt nhất và phát triển hệ thống cung cấp video game có bản quyền hợp pháp tại Việt Nam, chúng tôi tự hào thông báo về sự phát triển của chúng tôi trong hệ thống:

- **Games Corner Saigon Centre, Lầu 1, 65 Lê Lợi, Q1**
- **Games Corner Hoan Long Computer, 410B-C-D Nguyễn Thị Minh Khai, P5, Q3**
- **Games Corner Website at *gamescorner.vn* (Chính thức hoạt động vào ngày 10/7/2007)**

Bắt đầu từ tháng 6, hãy đến với chúng tôi để có được những khuyến mãi: giảm **20%** cho một thể loại PC game (sẽ thay đổi thể loại mỗi tuần)

Tel 9147860 - ***Email*** info@gamescorner.vn

Cội Nguồn Mana

DAWN of MANA™

Một tên tuổi lớn được đặt nhiều kỳ vọng như Dawn of Mana đã phần nào gây được thiện cảm với người chơi qua ấn tượng ban đầu về đồ họa và âm thanh, nhưng cuối cùng chỉ được xếp vào loại "thường thường" vì thiếu đầu tư tốt về cách chơi!

Xuất hiện lần đầu vào năm 1991 dưới cái tên Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden và sau đó liên tiếp đạt được thành công với hai phần tiếp theo đặc biệt là phần 3, cái tên Seiken Densetsu đã trở thành một tượng đài của dòng game hành động nhập vai. Bẵng đi một thời gian dài chỉ xuất hiện chủ yếu các game về chuyện bên lề của thế giới Mana, cuối cùng đại diện tiếp theo của dòng game này tái xuất hiện trên máy PS2 với tên gọi Dawn of Mana (Seiken Densetsu 4 ở thị trường Nhật Bản). Liệu phiên bản mới nhất này có thể phát huy được những thành công của các bậc tiền bối?

Ấn tượng hoàn hảo từ cái nhìn ban đầu ...

Có thể nói Dawn of Mana (DoM) đã tạo được ấn tượng ban đầu thật hoàn hảo với người chơi và nhanh chóng chiếm được thiện cảm với phần đồ họa có thể xem là xuất sắc. Sử dụng tông màu tươi sáng với ngoại cảnh được thiết kế sinh động, game đã tạo nên những cảnh quan bắt mắt xuyên suốt từ đầu đến cuối. Các nhân vật trong game, quái vật và các vật thể đều được xây dựng hoàn toàn trên nền 3D. Nhân vật chính Keldric trông khá quen khi ngoại hình và cử chỉ có nét giống với Sora trong Kingdom Hearts, còn nhân vật nữ Ritzia thì rất duyên dáng và đáng yêu. Các đoạn cắt cảnh được dựng nên bằng chính engine của game rất ấn tượng, với cảm xúc của các nhân vật được thể hiện rõ ràng qua ánh mắt, cử chỉ và biểu cảm trên mặt.

Song hành cùng phần đồ họa là phần âm thanh được trau chuốt kỹ. Bạn bị cuốn hút bởi giọng nói truyền cảm, đầy cá tính và thể hiện sắc thái của từng diễn biến tâm trạng của các nhân vật, phần lồng tiếng đã được một đội ngũ chuyên nghiệp thực hiện. Phần nhạc nền được phụ trách bởi Kenji Ito và Tsuyoshi Sekito được xem như có chiều sâu và nhiều cảm hứng nhất trong cả loạt game nhờ những giai điệu du dương mang đậm phong cách nhạc giao hưởng.

Để tạo nên nét riêng biệt, các nhà sản xuất đã cho câu chuyện trong DoM diễn tiến thông qua lời kể của một nhóm các thần linh. Câu chuyện về chàng trai Keldric, vốn là một đứa bé trôi dạt vào đảo từ nhỏ và được nuôi dưỡng bởi vị già làng, cùng với Ritzia, một thánh nữ trông coi cây thiêng Mana, xoay quanh

những bí mật về thế giới Mana được hé lộ dần qua từng phần chơi của game. Cội nguồn của Mana và câu chuyện Keldric ngăn chặn được Stroud, vua xứ Lorimar, kẻ đang âm mưu sở hữu sức mạnh khủng khiếp này sẽ là một thiên anh hùng ca chờ đợi bạn khai phá.

Sử dụng engine vật lý Havok lừng danh từng được ứng dụng trong Half-Life 2, DoM cho phép bạn tự do tương tác với mọi vật thể trong game. Bạn có thể đánh văng các vật thể về phía đối thủ để làm chúng choáng, tạo một lợi thế không nhỏ cho mình, đồng thời tỉ lệ rơi ra các món đồ giúp tăng đẳng cấp của vũ khí và phép thuật cũng nhiều hơn. Không những thế bạn còn có thể sử dụng vũ khí của mình như là một sợi roi để có thể tương tác với các vật thể hay đối thủ tầm xa tương tự như trên. Điều này cho phép bạn có nhiều phương án đối phó tùy tình huống cụ thể.

... nhưng rồi lại gây thất vọng

Nhưng bỏ qua những ấn tượng từ vẻ ngoài hào nhoáng ban đầu, càng vào sâu, trò chơi càng ngày càng hụt hơi trong việc duy trì sự hấp dẫn với các game thủ mà chủ yếu là do cách chơi có phần đơn điệu. Trò chơi tiếp diễn với nhịp độ đều đều, thiếu hẳn những đoạn cao trào, những pha gây cấn tạo nên các điểm nhấn cần thiết. Mặc dù thuộc thể loại hành động nhập vai nhưng yếu tố nhập vai quá mờ nhạt trong khi lại quá tập trung vào phần hành động "chặt và chém" trải suốt trò chơi. Tuy nhiên, việc này cũng không đem lại hứng thú là bao khi bạn cứ phải đối đầu với những đối thủ thụ động và thiếu tính thử thách. Mặt khác, do thiếu hẳn các đòn liên hoàn đẹp mắt hay các tuyệt chiêu kết thúc ấn tượng cũng là một điểm làm "nhạt" thêm game. Một số trận đấu trùm ở cuối các phần chơi có thể gay cấn hơn một chút nhưng cũng không thể cứu vãn nổi trò chơi. Thậm chí, AI của máy cũng bộc lộ vấn đề khi thỉnh thoảng đột nhiên quay sang choảng nhau.

Sự thiếu đầu tư ở phần nhập vai còn được thể hiện rõ qua việc tăng cấp độ vũ khí của Keldric và phép thuật hỗ trợ từ tiểu thần linh Faye. Việc nâng cấp này thực hiện thông qua các món đồ thu được từ việc hạ gục các con quái vật trong game. Chỉ có tối đa bốn cấp độ cho bạn nâng cấp. Tuy nhiên, các món đồ giúp tăng lượng máu và vũ khí của Kelric lại dễ kiếm hơn nhiều so với món đồ tăng mức hỗ trợ phép thuật từ Faye. Một điều khá bất tiện là khi bắt đầu phần chơi mới, các cấp độ này sẽ bị reset về mức đầu tiên và bạn phải nâng cấp lại từ đầu. Quả là chán và phí công sức khi phải lặp lại cả quá trình mà mình đã thực hiện ở các phần chơi trước đó. Có thể nói yếu tố nhập vai hầu như biến mất và nhường toàn bộ đất diễn cho phần hành động.

Tiêu diệt các đối thủ là việc bạn sẽ phải làm thường xuyên trong game. Mặc dù có thể tùy biến vũ khí của mình theo 3 cách khác nhau: kiếm, roi hoặc ná để tấn công tầm xa nhưng chủ yếu là tiêu diệt đối thủ qua "chặt chém" bằng kiếm. Sử dụng ná khi bắn đạn thông thường thì mức sát thương rất nhỏ, chỉ khi sử dụng các loại đạn phép thuật mới đạt hiệu quả cao nhưng số lượng đạn phép thuật có giới hạn. Thật tệ là roi còn có công dụng ít hơn, chủ yếu để tương tác với các vật thể ở xa nhằm tấn công gây choáng đối thủ.

Để hỗ trợ tốt nhất cho các pha hành động chạy nhảy và chiến đấu, Square Enix đã cung cấp hệ thống camera có thể xoay chuyển được, bạn có tầm nhìn bao quát về địa hình cũng như đối thủ. Việc này giúp ích trong phần lớn trường hợp nhưng đôi khi lại gây trở ngại cho bạn, nhất là khi đang thực hiện các cú nhảy giữa không trung, bỗng nhiên camera lại dịch chuyển và bạn buộc phải thực hiện lại cú nhảy. Chế độ tập trung ngắm vào một đối thủ hay một vật thể lại tiếp tục gây những khó khăn mới khi game tự động nhắm vào đối thủ hoặc vật thể ở hướng đối nghịch với mục tiêu mà ta đang muốn tấn công và việc điều chỉnh lại cho chính xác là khá vất vả.

DAWN OF MANA

PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PS2
NGÀY PHÁT HÀNH	24/05/2007
ESRB	Teen

Ưu

- Đồ họa và âm thanh xuất sắc.
- Cốt truyện lôi cuốn.
- Hệ thống tương tác vật lý đa dạng.

Khuyết

- Các vòng chơi đơn điệu và nhàm chán.
- Yếu tố nhập vai quá mờ nhạt.
- Một số lỗi trong trò chơi làm người chơi khó chịu.

Lời kết

Là một tựa game lớn được trông chờ từ lâu của Square-Enix, hy vọng tiếp nối được những thành công của các phiên bản trước, đồng thời lại có thể coi là một lời chia tay đối với hệ máy PS2 nên DoM đã được giới game thủ dành cho sự quan tâm lớn ngay từ khi chưa xuất hiện. Thế nhưng trò chơi lại trở thành một nốt nhạc buồn khi không đạt được thành công như mong đợi do cách chơi chưa được đầu tư đúng mức. Dù vậy, nếu là fan lâu năm của dòng game này và muốn tìm hiểu đầy đủ câu chuyện về thế giới Mana thì bạn vẫn có thể thử qua để có cái nhìn toàn diện hơn về dòng game mình yêu thích.

XUÂN QUANG

Kịch bản khá mạch lạc, giàu kịch tính nhưng điều làm nên sự hấp dẫn lại ở cách chơi đơn giản, Odin Sphere trong "thế giới phẳng" 2D sẽ làm bạn toát mồ hôi với những cải tiến về cách chơi và rất nhiều tiềm năng trở thành "hit" lớn trong năm.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Lời nguyền xứ Erion

Odin Sphere (OS) lấy bối cảnh là thế giới Erion, nơi có nhiều cường quốc khác nhau hùng cứ. Khát vọng thống nhất toàn Erion luôn là đích ngắm của những vì vua ở các xứ. Vì thế, chiến tranh liên miên là điều khó tránh khỏi...

Nhờ sở hữu được thánh vật quyền năng "Cauldron", hoàng đế xứ Valentine nhanh chóng khiến các quốc gia khác quy thuận. Valentine chẳng mấy chốc trở thành quốc gia thịnh vượng bậc nhất của Erion trong khoảng thời gian dài... Cho đến khi bất ngờ một trận động đất phá hủy mọi thứ chỉ trong một đêm.

Valentine biến mất đồng nghĩa với trật tự Erion ngay lập tức không còn. Khởi đầu là hòa ước bấy lâu giữa ba nước chư hầu của Valentine là Fairy, Ringford và Ragnanival nhanh chóng tan tành. Quốc vương Odin của xứ Ragnanival không nguôi tham vọng chinh phục Ringford và lấy đây làm bàn đạp để chiếm lấy thánh vật "Cauldron" năm xưa. Rơi vào vòng xoáy chiến tranh, cả ba nước chư hầu bé nhỏ đều không biết rằng có kẻ đang ngồi rung đùi hưởng lợi. Đó không ai khác chính là đức vua bù nhìn Edmund trị vì xứ Titania đang bị điều khiển bởi phù thủy Urzur, người hiểu rõ hơn ai hết lời tiên tri năm xưa: Erion sẽ bị nhấn chìm bởi năm thảm họa lớn và những kẻ sống sót sẽ thiết lập trật tự mới cho Erion.

Đơn giản nhưng... khó

Có cả thảy 5 nhân vật khác nhau để bạn tùy chọn và thưởng thức truyện game theo nhiều góc nhìn khác nhau. Tuy nhiên, vào thời điểm đầu, game thủ chỉ có thể hóa thân thành ái nữ Gwendolyn của quốc vương Odin, một nữ chiến binh gan dạ và quả cảm. Trong một lần cãi lệnh để giải cứu cho em gái Vevlet (cùng cha khác mẹ), Gwendolyn buộc phải chấp nhận án phạt của vua cha là trở thành vợ của Oswald, hoàng tử xứ Ringford. Trong phút chốc, Gwendolyn trở thành mục tiêu săn đuổi của quân đội thiện chiến Ragnanival. Điều đó không làm Gwendolyn nao núng, ngược lại khao khát gặp lại vua cha để chuộc lầm lỗi vẫn bừng cháy trong trái tim đầy trắc ẩn của cô...

Ngoài một kịch bản khá mạch lạc, giàu kịch tính, điều làm nên sự hấp dẫn của Odin Sphere lại nằm ở cách chơi đơn giản. Trong khi nhiều sản phẩm đang mải miết chạy theo công nghệ 3D tiên tiến, OS làm nhiều người chơi nhớ lại Princess Crown năm nào trên Sega Saturn bởi cách chơi chặt chém (hack and slash) trên nền 2D cổ điển. Nhưng nếu chỉ nghe đến đây và vội đánh giá rằng cách chơi của OS sẽ cực kỳ nhàm chán và hoàn toàn dễ xơi thì thật là sai lầm! Thực tế, trò chơi có rất nhiều tiềm năng trở thành "hit" lớn trong năm.

Thú vị đầu tiên là hệ thống nâng cấp của OS đi ngược hầu

ODIN SPHERE

PHÁT HÀNH	Atlus
PHÁT TRIỂN	Vanillaware/Atlus
THỂ LOẠI	Nhập Vai
NGÀY PHÁT HÀNH	22/05/2007
ESRB	Teen

hết các RPG ăn khách trên thị trường hiện nay. Trước hết, phải kể đến hệ thống HP. Thay vì tự động cải thiện sau mỗi lần lên cấp như trước kia, HP của nhân vật chính chỉ thực sự cải thiện mỗi khi bạn sử dụng các vật dụng như trái cây, lương khô... để hồi phục sinh lực. Các món đồ này có thể dễ dàng tìm thấy tại các shop đồ nhưng giá trên trời trong khi tiền bạc kiếm được lại không hề rủng rỉnh. Tùy chọn thứ hai là sử dụng các hạt mầm với giá hữu nghị hơn cũng từ các cửa hàng bày bán trong game hay thu thập được từ đối phương. Tuy nhiên, những hạt mầm này chỉ đơm hoa kết trái một khi chúng hấp thụ đầy đủ lượng lân tinh "phozons" tỏa ra từ các đối phương bị hạ gục. Điều này buộc người chơi phải tính toán kỹ mỗi khi quyết định gieo mầm nếu không muốn lãng phí một cách vô ích.

Để tránh cảm giác lặp lại khi phải sử dụng những đòn kết liễu đơn giản, OS cung cấp cho người chơi hệ thống tuyệt chiêu được lên cấp cũng qua cách hấp thụ "phozons". Theo đó, bạn phải nhanh chóng nhấn giữ phím R1 để nhân vật chính có thể sạc đầy thanh tuyệt chiêu trước khi kịp thi triển chúng. Tần suất trên lặp lại nhiều đồng nghĩa với việc bạn có thể nâng cấp thanh tuyệt kĩ (psypher) và mở khóa thêm nhiều chiêu thức mới uy lực hơn để có thể dễ dàng đối phó với kẻ địch ngày càng nguy hiểm.

Cũng như phần lớn tựa game nhập vai ăn khách từ Atlus, độ khó là thách thức không nhỏ với phần lớn người chơi. Ngay ở mức mặc định "Normal" trò chơi cũng đã khó nuốt. Vẻ ngoài của đối phương luôn khiến bạn chủ quan khinh thường khi lần đầu tiếp xúc, như những tên cướp biển Viking béo ục ịch, cực kỳ chậm chạp và luôn kè kè vật bất ly thân là những lưỡi búa nặng nề; còn đám yêu tinh có cánh lại khá yếu ớt khi phải thủ sẵn những

vũ khí tầm xa như cung, nỏ. Nhưng khi chung chiến tuyến, chúng lại trở thành bộ đôi cực kỳ ăn ý với sức tấn công "dễ sợ" - mặt đất bị "khủng bố" bởi những chiêu húc bất ngờ với tốc độ kinh hoàng của đám Viking, trong khi bầu trời bị "che kín" bởi những trận mưa tên dồn dập. Nếu không đối phó ổn thỏa, hẳn bạn cũng biết sẽ như thế nào!

Bạn phải chú ý tối đa đến thanh thể lực của nhân vật (stamina). Thanh này sẽ giảm rất nhanh khi bạn phải vật lộn trên chiến trường và cần một khoảng thời gian nhất định để đưa thanh này phục hồi trạng thái ban đầu. Nếu không, cái giá phải trả là nhân vật của bạn bị tạm thời bất động trong thời gian kha khá, đủ để đối phương tiễn về với cát bụi.

Tuy nhiên, dù cảnh tỉnh giới hạn chết người này bằng những thông điệp âm thanh dồn dập nhưng tính hiệu quả của chúng vẫn không cao. Nguyên nhân chủ yếu là do OS có hẳn một hệ thống đánh giá điểm người chơi qua thành tích lập được trong mỗi màn chơi. Theo đó, những thứ hạng đạt được càng cao (S, A) - chủ yếu ghi nhận qua thời gian hoàn thành màn chơi - thì cơ hội nhận được vật dụng hiếm hay nguyên liệu quý ngày càng nhiều. Đây là cơ hội vàng để bạn thoát khỏi gánh nặng mà OS áp đặt, đồng thời có thêm nhiều cơ hội thực hành với thuật giả kim (Alchemy Mix) có sẵn.

Phẳng mà hay

Được dựng hoàn toàn trên khuôn 2D nhưng đây không phải là hạn chế lớn của OS mà ngược lại, "thế giới phẳng" này tỏ ra khá phù hợp với cách chơi vốn đòi hỏi tính kiên nhẫn và cả chiến thuật chơi thiên biến vạn hóa. Mặt khác, đồ họa cũng được dựng khá tỉ mỉ, độ chi tiết cao với đầy đủ các hiệu ứng sinh động như khói lửa, tuyết rơi cùng các pha thi triển phép thuật đầy màu sắc. Nhân vật cũng được đầu tư không kém khi tất cả đều được chăm chút chu đáo từ phục trang với những họa tiết tinh xảo đến những cử động mềm mại. Bất cập duy nhất là do hạn chế về tài nguyên phần cứng nên khi bước vào những trận giao chiến với những tốp lính đối phương khoảng 4-5 tên trở lên, tốc độ khung hình trồi sụt khá thất thường. Bù cho khuyết điểm bất khả kháng này, phần lồng tiếng được thực hiện khá xuất sắc với nhiều sắc thái biểu cảm được cái hồn và diễn biến tâm lý nhân vật. Song song đó, người chơi có thêm tùy chọn thưởng thức phần lồng tiếng theo nguyên bản tiếng Nhật như một cách vừa chơi vừa học khá thi vị.

Bốn mươi giờ để khám phá cho lần chơi đầu tiên cùng bốn kết thúc hấp dẫn khác chờ đợi, Odin Sphere của Atlus thật sự tỏa sáng giữa mùa hạn game và điều ấy còn có giá trị hơn khi trò chơi được khai thác trên "ông già" PS2.

XUÂN YẾN

Ưu

-Cách chơi đơn giản nhưng hấp dẫn.
- Kịch bản tốt.
- Kĩ thuật lồng tiếng thực hiện tốt.

Khuyết

- Tốc độ khung hình không ổn định.
- Phải thường xuyên nạp cảnh chơi.

Gwendolyn

Gwendolyn là ái nữ của đức vua Odin và là chiến binh dũng mãnh "Valkyrie" của vương quốc Ragnanival. Dũng cảm và gan dạ, cô là nỗi sợ hãi của bất kỳ đội quân thiện chiến nào; người chị gái là Griselda cũng là chiến binh thiện chiến và giàu kinh nghiệm. Đây là người dạy dỗ cô biết im lặng và phục tùng mệnh lệnh, tuy nhiên khi cần thiết Gwendolyn vẫn sẵn sàng đối đầu với bất kỳ ai thậm chí cả vua cha.

Velvet

Velvet là người duy nhất sống sót của vương quốc Valentine. Cô ẩn mình tại rừng già Elrit và được thiên hạ gán cho cái tên "Phù Thủy Rừng Sâu" (Forest Witch). Tại đây cô đang nuôi kế hoạch đưa thế giới khỏi thảm họa diệt vong như lời tiên tri năm nào. Dù là con của Odin nhưng Velvet luôn căm hận cha vì cho rằng chính ông là người gián tiếp gây ra cái chết của mẹ mình.

Oswald

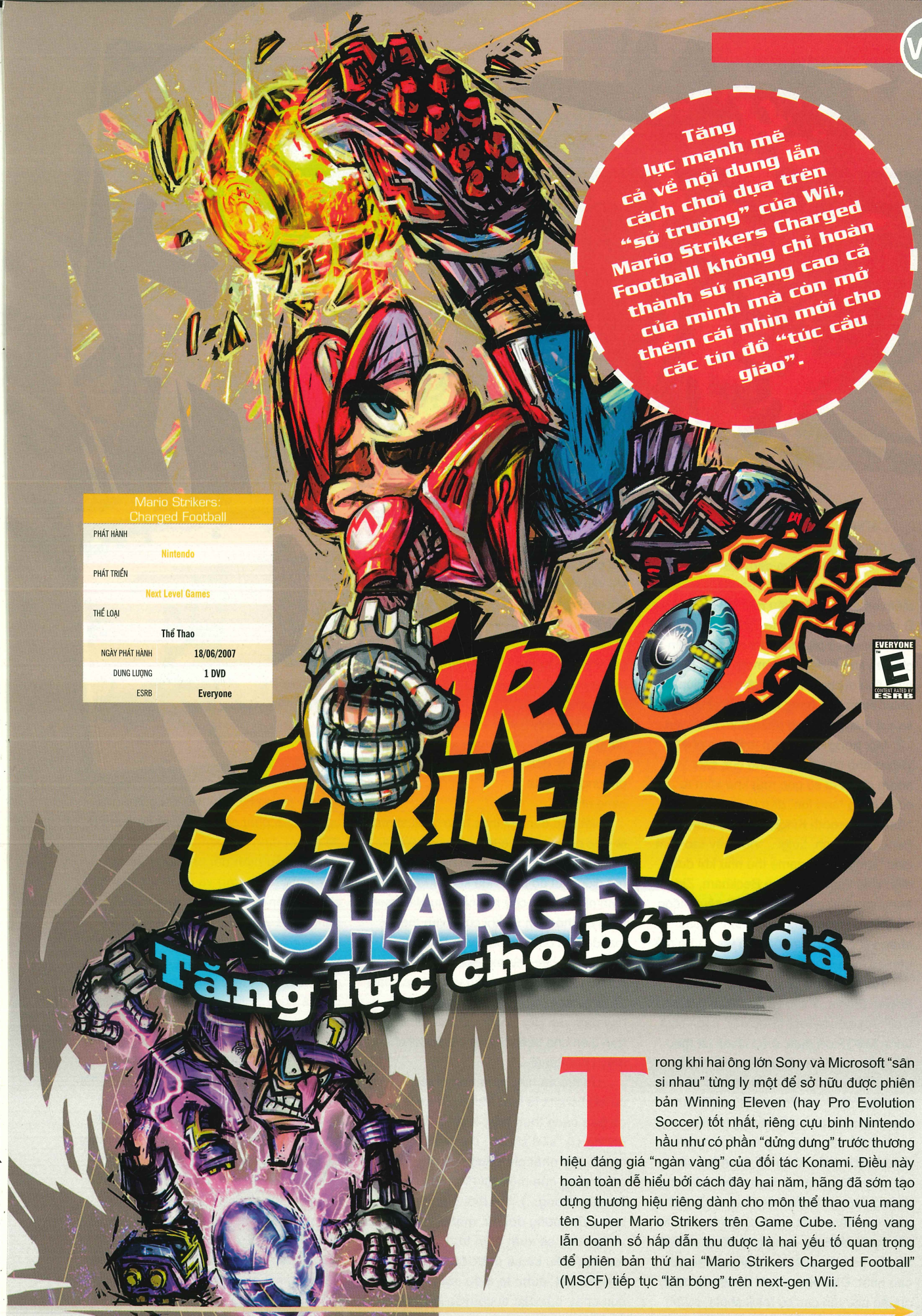
Được biết đến khá nhiều với biệt danh hiệp sĩ bóng đêm (Shadow) của vương quốc Ringford, Oswald còn nổi tiếng nhờ thành tích giết rồng. Quá khứ của anh không êm đềm lắm khi ngay từ nhỏ đã bị đẩy sinh thành ruồng bỏ. May mắn đến với Oswald khi anh được nữ hoàng Melvin nhận làm con nuôi. Để đền đáp công ơn, Oswald trở thành một sát thủ máu lạnh với trình độ thuộc hàng "vô đối".

Cornelius

Hoàng tử của vương quốc Titania, là người khá đứng đắn và luôn bảo vệ lẽ phải. Tuy nhiên, Cornelius lại là người khá duy tâm và tin vào định mệnh. Một ngày nọ, Cornelius đột nhiên biến thành quái vật và phải rời khỏi quê nhà. Đem lòng yêu Velvet nhưng sợ nàng chối từ khi thấy hình hài mới của mình, Cornelius chưa bao giờ thổ lộ tình cảm.

Mercedes

Công chúa xứ Ringford, luôn làm mọi cách để chứng tỏ mình với mẹ. Sau khi mẹ mất, Mercedes luôn nỗ lực phấn đấu vượt qua khó khăn để đem lại sự thịnh vượng cho quê nhà Ringford.



Tăng lực mạnh mẽ cả về nội dung lẫn cách chơi dựa trên "sở trường" của Wii, Mario Strikers Charged Football không chỉ hoàn thành sứ mạng cao cả của mình mà còn mở thêm cái nhìn mới cho các tín đồ "túc cầu giáo".

Mario Strikers: Charged Football	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Next Level Games
THỂ LOẠI	Thể Thao
NGÀY PHÁT HÀNH	18/06/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Everyone

Mario Strikers Charged

Tăng lực cho bóng đá

Trong khi hai ông lớn Sony và Microsoft "sân si nhau" từng ly một để sở hữu được phiên bản Winning Eleven (hay Pro Evolution Soccer) tốt nhất, riêng cựu binh Nintendo hầu như có phần "dửng dưng" trước thương hiệu đáng giá "ngàn vàng" của đối tác Konami. Điều này hoàn toàn dễ hiểu bởi cách đây hai năm, hãng đã sớm tạo dựng thương hiệu riêng dành cho môn thể thao vua mang tên Super Mario Strikers trên Game Cube. Tiếng vang lẫn doanh số hấp dẫn thu được là hai yếu tố quan trọng để phiên bản thứ hai "Mario Strikers Charged Football" (MSCF) tiếp tục "lăn bóng" trên next-gen Wii.

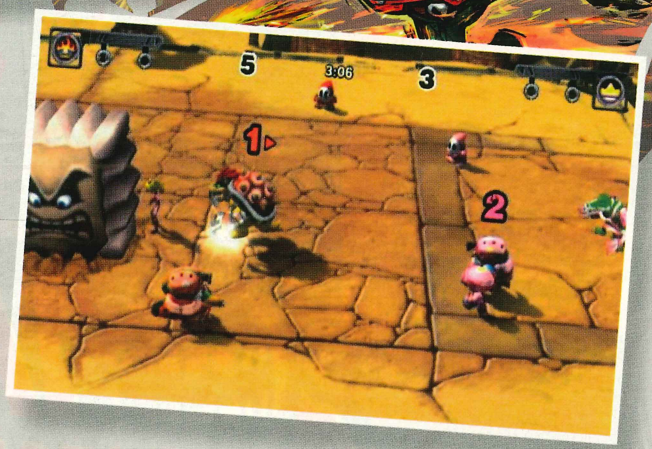
Đá bóng kiểu... Mario

Cải tiến lớn nhất trong lần xuất hiện này chính là cách điều khiển: dẫn bóng sẽ được thực hiện qua cần analog của Nunchuck, trong khi chuyền bóng và dứt điểm sẽ được thực hiện qua hai phím A và B của chiếc Wii Remote. Điều thú vị là để chuồi bóng từ phía sau đối phương, bạn chỉ cần khẽ rung Wii Remote đúng hướng mục tiêu di chuyển. Ưu điểm này giúp các pha tranh chấp bóng nhanh và nhạy hơn so với thao tác bằng phím bấm trước kia.

Một trong những nút thắt góp phần không nhỏ cho thành công của sản phẩm chính là sự góp mặt khá xôm tụ của những "sao lớn" đến từ vương quốc nấm (Mushroom Kingdom) như Mario, Princess Peach, Luigi... Việc này tạo cảm giác "khó tả" cho game thủ như khi được điều khiển các danh thủ Beckham, Zidane trong các loạt game Fifa, PES nếu không muốn nói có phần còn "đã hơn" vì các nhân vật này vốn đã gắn bó với game thủ gần ba thập niên qua.

Tương tự như các đàn anh Mario Power Tennis, Mario Hoops 3 on 3, Mario Golf: Toadstool Tour trước đây, cách chơi trong MSCF đã được điều chỉnh lại theo tinh thần vui nhộn, lạ mắt mà vẫn bảo đảm được những tính chất cơ bản của bộ môn "túc cầu" - rõ nét nhất là cách dứt điểm và cách tính điểm trong game.

MSCF cho phép người chơi tùy chọn nhiều cách khác nhau để dứt điểm về cầu môn đối phương. Ngoài việc sử dụng những đường chuyền đẹp hay những pha phối hợp đậm chất nghệ sĩ, game còn đòi hỏi người chơi tận dụng tốt những chi tiết có sẵn để hiệu suất làm bàn luôn ở mức cao nhất. Đầu tiên, chính là việc sử dụng nhuần nhuyễn các cú "skill shots" mạnh mẽ. Để thực hiện những loạt sút cháy lưới này, bạn giữ chặt phím B khi vận động viên đội mình cầm bóng bên phần sân đối phương. Thời gian giữ phím càng lâu, uy lực của cú dứt điểm càng mạnh, nhưng điều này đồng nghĩa với khả năng bị đối phương cản phá càng nhiều.



Nét hấp dẫn khi thực hiện "skill shots" là việc người chơi có thể thưởng thức các vận động viên đội nhà thực hiện các cú dứt điểm với độ biến hóa khôn lường; điển hình như những chú rùa cầm rìu Hammer Bros có thể ném vũ khí của mình theo loạt để làm bất tỉnh bất kỳ ai lọt trong tầm ngắm, các chú ma Boo có thể dịch chuyển tức thời qua nhiều vị trí khác nhau để làm hàng hậu vệ đối phương bối rối hay đám rùa Dry Bones có thể chủ động nạp điện cho banh làm tê liệt người chẳng may chạm phải...

Uy lực và hiệu quả hơn nhiều những cú skill shots là loạt Mega Strike. Về cơ bản cách thực hiện không khác mấy những cú "skill shots", chỉ khác ở chỗ người duy nhất chơi được cú này là đội trưởng của mỗi đội (Mario, Luigi, Donkey Kong...). Khi thời gian nạp năng lượng đã tương đối đủ, một biểu kế hình vòng cung sẽ xuất hiện trên màn hình; hai đầu biểu kế sẽ được bố trí hai điểm "sweetspot" được tô màu đậm. Một con chạy bắt đầu di chuyển trên biểu kế này theo chiều từ trái sang phải và người chơi phải nhanh tay nhấn phím B để quyết định số lượng banh dứt điểm về phía cầu môn đối phương (điểm sweetspot bên trái) và độ chính xác của chúng (bên phải). Dựa vào số lượng banh phát về cầu môn đối phương và cả tốc độ thực hiện chúng để làm khó thủ thành mà điểm số ghi được sẽ càng cao. Đây là yếu tố quan trọng để bạn có thể chuyển bại thành thắng dễ dàng.

Biết bóng, biết sân

Tất nhiên, những loạt Mega Strike trên không thể hoàn hảo với tỷ lệ tuyệt đối vì bạn hoàn toàn có thể khắc chế bằng Mega Saves miễn đảm bảo được yếu tố nhanh tay, lẹ mắt. Theo đó, sau khi những loạt Mega Strike được đối phương thực hiện xong, màn hình chơi sẽ xuất hiện đôi găng tay (tượng trưng cho thủ môn của đội) và người chơi phải nhanh tay sử dụng Wii Remote để chụp số bóng xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình bằng với số lượng mà đối phương sút về cầu môn trong một khoảng thời gian định sẵn.

Ngoài việc chọn thời cơ tốt để thực hiện những cú dứt điểm, tương tự loạt Mario Kart, yếu tố thắng thua còn phụ thuộc rất nhiều vào những món đồ phụ trợ mà bạn nhận được trong suốt thời gian thi đấu. Ví như nấm hương có thể giúp vận động viên tăng tốc thực hiện những cú bứt phá; mai rùa có thể làm đối phương bất tỉnh tạm thời, rất tốt khi cần tranh cướp bóng hay cản phá những cú dứt điểm như Mega Strike, Skill Shots. Dựa vào những đồ phụ trợ này, bạn cũng có thể kích hoạt những tuyệt kĩ riêng của từng nhân vật như anh em Mario và Luigi có thể knock out toàn bộ đội bóng đối phương nhờ kích thước khổng lồ của mình; Waluigi lại có khả năng rải những rừng cây dây leo để dễ cắt đuôi hoặc vô hiệu hóa đối phương.

Sân bãi cũng là một trong những mắt xích quan trọng trong MSCF, dựa vào đây bạn có thể vạch ra những chiến thuật hợp lý nhằm áp đảo đối phương hiệu quả hơn. Tỉ như những cơn gió mạnh trên sân Thunder Island là bất lợi lớn cho những đội bóng có thân hình mảnh khảnh thiên về tốc độ như Princess Peach, Diddy Kong. Ngược lại, với mặt sân luôn bị chao đảo ở The Lava Pit, các đội bóng có trọng lượng quá khổ như Bowser, Donkey Kong rất khó xoay trở. Người chơi phải dựa vào sức mạnh hiện có của đội và khuyết điểm của đối phương để "tùy cơ ứng biến".

Hồn của những sân bóng

MSCF có bốn mục chơi chính gồm VS để giao đấu với bạn bè trên cùng một máy Wii, Road to the Striker Cup – tranh tài cùng những đội bóng hàng đầu khác trong game theo thể thức vòng tròn một lượt, Strikers Challenge – giải quyết các tình huống "ngặt nghèo" do máy đặt ra. Đặc biệt, qua tính năng WiFi – Connection bạn có thể tham gia "trực tuyến" những trận "Ranked matches" để nhận biết trình độ hiện thời của mình trong khu vực hoặc đơn giản là những trận giao hữu cùng bạn bè thông qua "Friendly matches".

Tuy không hứa hẹn sự bứt phá ngoạn mục mang tầm next-gen nhưng đồ họa trên nền tảng Open Dynamics Engine (BloodRayne 2, S.T.A.L.K.E.R) được Next Level Games áp dụng vào game tương đối khá nên vẫn tạo được ấn tượng mạnh về mặt thị giác. Mặt khác phục trang thi đấu, cử động cùng các sắc thái biểu cảm của từng nhân vật thể hiện rất có hồn.

Sóng đôi là phần âm, tái hiện thật sống động không khí rạo rực trên sân. Bạn có thể nghe được nhịp điệu hân hoan khi đội nhà dẫn trước, hay cách cổ vũ rất độc đáo bằng cách gọi tên đội trưởng khi họ nhận được đường chuyền.

Phát bóng nào!

Cập nhật nhiều tính năng mới về nội dung lẫn cách chơi dựa trên những yếu tố có sẵn của Wii, Mario Strikers Charged Football không chỉ hoàn thành sứ mạng cao cả của mình với tư cách là phiên bản thứ hai của Super Mario Strikers trước đây, mà trênhết nó còn mở thêm cái nhìn mới cho các tín đồ "túc cầu" – bộ môn vua của thể thao thế giới.

ĐĂNG MINH

ƯU
- Tận dụng tốt chức năng của nền máy Wii.
- Bổ sung chức năng trực tuyến sáng giá.

KHUYẾT
- Cách chơi ít thay đổi.

Shrek the Third

Shrek the Third đã chứng tỏ mình không hề là sản phẩm ăn theo phim cùng tên mà xứng đáng có chỗ đứng riêng khi mang lại cho người chơi những giây phút thư giãn với cách chơi thú vị.

SHREK THE THIRD	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Vicarous Visions
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	DS/PC/PS2/PSP/ X360/GBA/Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	20/05/2007
ESRB	Everyone

Khi xuất hiện lần đầu năm 2001, Shrek và công chúa Fiona đã trở thành cặp biểu tượng phá cách của DreamWorks khi dễ dàng chinh phục trái tim khán giả bởi tấm lòng trung thực và nhân hậu lần lượt qua 2 phần Shrek (2001) và Shrek 2 (2004). Phần thứ 3 của loạt phim mang tên Shrek the Third (S3) lại tiếp tục được DreamWorks trình làng vào ngày 18/05/2007 với kỳ vọng "chơi tay đôi" với Spider-Man 3, một siêu phẩm điện ảnh phát hành trước đó ít lâu. Để góp phần đánh bóng thêm tên tuổi, ngay từ ngày 02/05/2007, game Shrek the Third đã được tung ra trên hệ máy Nintendo DS với mục tiêu lôi kéo sự chú ý của khán giả đồng thời hy vọng tạo được thành công hơn Spider-Man 3, một game ăn theo tác phẩm điện ảnh cùng tên nhưng không được giới game thủ đánh giá cao, ngoại trừ phiên bản trên NDS.

Truy tìm vị vua tương lai

Câu chuyện trong S3 bắt đầu với việc Shrek và Fiona sắp sửa trở thành người cai trị vương quốc Far Far Away khi vua cha Harold đã già yếu. Vốn yêu thích cuộc sống tự do ở đầm lầy nên viễn cảnh bó buộc ở hoàng cung trở thành cơn ác mộng với cả hai. Một kế hoạch tìm người kế vị khác được vạch ra và ứng cử viên sáng giá nhất chính là Artie (vua Arthur lúc trẻ), người anh em họ nổi loạn của Fiona. Shrek cùng với Donkey và Puss-in-Boots (Mèo đi Hia) lên đường tìm kiếm Artie nhưng lại gặp nhiều tai nạn ngoài ý muốn trên đường trở về. Trong khi đó, hoàng tử Charming đang điều khiển đội quân phản loạn tiến đánh Far Far Away nhằm cướp ngai vàng. Tình hình cấp bách buộc Shrek và các bạn phải lên đường thu thập các "Cô tiên vàng" để giải thoát cho pháp sư Merlin khỏi lời nguyền và giúp họ nhanh chóng trở về kinh thành giải thoát cho Fiona và mọi người.

Phối hợp đồng đội

Trong S3 bạn sẽ điều khiển 3 nhân vật cùng lúc: Shrek, Puss và Arthur. Mỗi nhân vật có những kỹ năng riêng và bạn phải phối hợp để giải quyết từng tình huống nhằm hoàn tất vòng chơi (cách chơi gợi nhớ đến bậc tiền bối Lost Vikings). Shrek sở trường về sức mạnh phá vỡ các vật cản trên đường đi và vượt qua các đám khí độc, Artie được trang bị khiên có khả năng phòng thủ và là nhân vật duy nhất có khả năng tấn công tầm xa, Puss thiên về sự khéo léo và khả năng nhảy lên những vị trí cao để kích hoạt các cơ quan. Việc của bạn là phải biết sử dụng nhân vật nào đúng lúc để giải quyết các câu đố. Sau lưng bạn còn có Donkey với gậy phép sẵn sàng hỗ trợ đắc lực những lúc cần thiết. Ba nhân vật chính cộng với sự trợ giúp của Donkey trở thành bộ tứ hoàn hảo bổ sung lẫn nhau có thể vượt qua tất cả trở ngại trên đường đi. Mục tiêu cuối cùng mà bạn hướng tới là đưa 3 nhân vật từ điểm xuất phát của mỗi màn chơi về đích an toàn, đồng thời thu thập càng nhiều "Cô tiên" và đồng tiền vàng càng tốt. Các "Cô tiên" rất cần thiết để mở ra các trận đấu trùm cuối mỗi vòng chơi.

Nếu vẫn còn chưa thỏa mãn với việc phiêu lưu một mình, bạn có thể sử dụng chế độ multiplayer để chơi chung với bạn của mình. Có 6 vòng chơi ở chế độ này cho các bạn chọn lựa như Castle Attack, Shrekleboard, Frog Herder. Trò chơi hỗ trợ tối đa 3 người chơi, mỗi người điều khiển một nhân vật nên có thể giúp thời gian hoàn thành một vòng giảm đi nhiều lần nếu biết phân công hợp lý và cảm giác vui nhộn thì tăng gấp bội!..

Ưu

- Cách chơi phối hợp giải đố thú vị
- Multiplayer khá vui nhộn.
- Nhạc nền và lồng tiếng tốt

Khuyết

- Khung hình bị giảm xuống khi có quá nhiều chi tiết
- Một số trận đấu trùm quá dễ.

Được và chưa được

Điểm mang đến cảm giác thú vị trong game chính là việc tận dụng những tính năng độc đáo của máy NDS. Sử dụng bút và màn hình cảm ứng, bạn có thể điều khiển các nhân vật dễ dàng và tự do với những thao tác đơn giản nhất mà không cần đến những tổ hợp phím rắc rối. Micro của máy cũng là yếu tố cần thiết để sử dụng những phép thuật phụ trợ. Sử dụng 2 nút L và R cộng với micro bạn làm được rất nhiều việc như điều khiển thảm thần, dập tắt lửa...

Tuy nhiên, game vẫn còn những khiếm khuyết không đáng có. Khuyết điểm dễ nhận thấy nhất là khi phải thể hiện quá nhiều chi tiết thì số khung hình bị giảm đáng kể, khiến tốc độ game "rớt" và cử động của nhân vật cứ như chiếu chậm. Bên cạnh một số trận đấu trùm khá thú vị, một số trận khác lại tương đối đơn giản, khó mang lại hứng thú cho người chơi.

Phần âm thanh lại là một điểm sáng của game. Mặc dù không sử dụng đội ngũ lồng tiếng gồm các tên tuổi Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz hay Justin Timberlake như trong phim nhưng các nhân vật thay thế vẫn hoàn thành tốt vai trò. Các nhân vật được lồng tiếng rất diễn cảm, đặc biệt là Donkey vẫn nhiều chuyện một cách "duyên dáng" như mọi khi. Phần nhạc nền trong game mang âm hưởng từ nhạc phim nhưng được phối lại cho phù hợp với nhịp điệu game đáng hài lòng.

Đồ họa trong game với các chi tiết 3D được xây dựng trên nền 2D nhìn ngang khá chi tiết và các nhân vật được thiết kế thể hiện cái thần của mình. Tuy nhiên, màu sắc không tươi tắn như phim mà có dáng vẻ trầm hơn với nhiều gam màu lạnh hơn; có thể một số game thủ thích thú nhưng cũng làm một số người yêu phong cách tươi tắn phần nào thất vọng.

Không chỉ là sản phẩm ăn theo

Với những gì S3 thể hiện, bạn có thể thấy nó không là sản phẩm ăn theo bộ phim cùng tên mà xứng đáng có chỗ đứng riêng trong thế giới game. Với cách chơi phối hợp các nhân vật để giải quyết các câu đố rất thú vị, S3 có thể đem đến cho bạn những phút giây thư giản không chỉ một mình mà còn với những người bạn của mình nữa. S3 đã làm tốt hơn hẳn Spider-Man 3 khi thành công trong việc lấy cảm tình của người hâm mộ, tạo đà tốt cho bộ phim được công chiếu thời gian ngắn sau đó.

XUÂN QUANG

Việc thay đổi cách điều khiển nhóm vô tình khiến BIA DS trở thành game shooter hạng trung khi so sánh với "rừng" game hành động khác trên thị trường. Bù đắp cho sự thiếu hụt này...

BIỆT ĐỘI TRÊN DS

Thực tế đã chứng minh, nhiều thương hiệu lớn như Metroid Prime, Animal Crossing, Age of Empire từ các máy chơi game chuyên dụng hoặc PC chuyển tiếp sang máy chơi game cầm tay đã gặt hái không ít thành công. Tuy nhiên, vẫn có vài ngoại lệ mà điển hình là Brothers in Arms: D-Day của Gearbox Software trên PSP vào tháng 12 năm ngoái. Việc này ảnh hưởng không nhỏ đến đợt ra quân thứ sáu của những chàng lính trung đoàn bộ binh nhảy dù Mĩ trên miền đất hứa DS. Dù vậy, kế hoạch của họ vẫn được hai tên tuổi lớn là Gameloft và Gearbox Software ấn định vào những ngày đầu hè oi ả này.

Nếu từng quen thuộc cách điều khiển của Metroid Prime: Hunters trước đây hẳn bạn sẽ không còn bỡ ngỡ với kiểu kết hợp stylus trên màn hình cảm ứng (touch-screen) và phím bấm nữa. Qua thao tác trên D-Pad người chơi sẽ điều khiển chuyển động trái phải, trước sau của nhân vật. Trong khi đó, nhờ các biểu tượng trên màn hình cảm ứng cùng với stylus, người chơi có thể thực hiện nhiều thao tác phức tạp như lắp dạn, chuyển vũ khí hay chuyển sang góc nhìn thứ nhất để quan sát mục tiêu và toàn bộ chiến trường được chính xác hơn.

Việc điều khiển hai nhóm trên phiên bản PC và console trước đây được tối giản, giờ đây bạn chỉ chịu trách nhiệm với chính mình trong khi các đồng đội sẽ do máy toàn quyền điều khiển. Thay đổi này vô tình khiến BIA DS trở thành game shooter hạng trung khi so sánh với "rừng" game hành động khác trên thị trường. Bù đắp cho sự thiếu hụt trên, Gearbox cũng kịp bổ sung vài tính năng mới để thay đổi cách đánh giá của người chơi. Đầu tiên, cho phép người chơi có thể điều khiển các phương tiện cơ giới như jeep, tăng bọc thép Sherman... Tất nhiên, các phương tiện này không chỉ bố trí cho vui mắt mà góp

công đáng kể để bạn hoàn thành nhiệm vụ như phá các chốt canh, ụ gác trên đường đi. Song song đó, đây còn là vũ khí cơ động để bạn có thể dọn dẹp nhanh gọn bằng cách "ủi" những tốp lính địch đông, hiếu chiến. Nhưng cần lưu ý là những phương tiện này hoàn toàn có thể bị phá hủy bất kỳ lúc nào nếu no đạn, vì vậy bạn cần tập sử dụng chúng thật cẩn thận nếu không muốn thành mồi ngon cho địch.

Một lợi điểm khác trong phiên bản này là thao tác ném lựu đạn dễ dàng hơn trước rất nhiều. Chỉ cần chạm nhẹ vào biểu tượng lựu đạn góc phải màn hình cảm ứng và thực hiện theo thao tác kéo thả, lúc này camera sẽ chuyển sang góc nhìn từ trên xuống để bạn có thể bắt mục tiêu và chọn điểm rơi phù hợp (rất hữu dụng để dẹp những ổ địch đông) thay vì chỉ dựa vào trực giác như trước. Mặt khác, thay vì chịu trận khi rơi vào tình huống ngặt nghèo như đang lắp đạn hay bị đối phương vây quanh, bạn chỉ cần áp sát địch và kết hợp với phím hành động để chuyển sang các thế võ cận chiến đẹp mắt.

Đáng buồn là ngoài những mặt mạnh nêu trên, BIA DS lại vấp phải nhiều khuyết điểm chung của hầu hết game hành động dành cho handheld hiện nay. Điểm phàn nàn nhiều nhất có lẽ là hệ thống màn chơi trong BIA DS được thiết kế tương đối ngắn, chỉ cô đọng trong ba chapter chính là Normandy, Tunis và Ardennes. Mỗi chapter lại được phân nhỏ từ sáu đến tám cảnh chơi khác nhau. Thoạt nhìn con số trên có vẻ vừa vặn nhưng do thiên hẳn về phong cách chạy và bắn (run & gun) thay vì pha thêm yếu tố chiến thuật như trước đây nên cách giải quyết đã phần nào đơn giản. Bên cạnh đó, do cơ cấu nhiệm vụ theo hướng tuyến tính và AI của địch tương đối dễ chịu nên bạn có thể chủ động chọn chiến thuật đánh nhanh, rút gọn. Những nguyên nhân trên

khiến mỗi cảnh chơi trong game chỉ dao động trong khoảng 4-5 phút ngay cả khi được đẩy ở mức khó nhất.

Để gỡ gạc phần nào cho chiến dịch đơn ngắn ngủi, phần chơi mạng vẫn được tích hợp trong phiên bản này và hỗ trợ trực thuyến thông qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection với bốn người chơi trong cùng thời điểm thông qua hai phần chơi Deathmatch và Team Deathmatch. Tuy nhiên, vấn đề phát sinh là các game thủ chỉ có thể tùy chọn trên số bản đồ khiêm tốn là năm.

Do được dành nhiều thời gian để chăm chút, chỉnh sửa nên lớp áo của BIA DS khá đẹp mắt mà ấn tượng nhất là những hiệu ứng phức tạp như bom giật, khói lửa. Hiệu ứng âm thanh và nhạc nền thể hiện khá do được kế thừa đầy đủ các phiên bản trước. Tổng quan, BIA DS chỉ xứng đáng để các fan shooter sưu tầm. Người hâm mộ hai phiên bản đầu có lẽ phải chờ đợi phiên bản Double Time dành cho Wii hay Hell's Way cho PS3 và Xbox 360.

PHẠM THU HIỀN

BROTHERS IN ARMS DS

PHÁT HÀNH	Gameloft
PHÁT TRIỂN	Gearbox Software
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	DS
NGÀY PHÁT HÀNH	12/06/2007
ESRB	Teen

Ưu

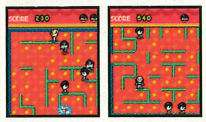
- Đồ hoạ và âm thanh xuất sắc.
- Cốt truyện lôi cuốn.
- Hệ thống tương tác vật lý đa dạng.

Khuyết

- Các vòng chơi đơn điệu và nhàm chán.
- Yếu tố nhập vai quá mờ nhạt.
- Một số lỗi trong trò chơi làm người chơi khó chịu.

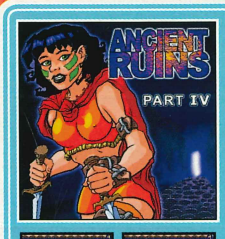
Làm sao để võ sỹ Su mô ngày càng to lớn hơn? Dễ thôi. Ăn nhiều hơn. Với vô số bánh bột gạo, bạn có thể biến chàng Sumo già nua, yếu đuối thành một "siêu" Sumo. 'Sumo là sự sống còn của những kẻ to con nhất', đợi gì nữa nào...

Kiểm tra: SOẠN: PW 80 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 80 GỬI 8740



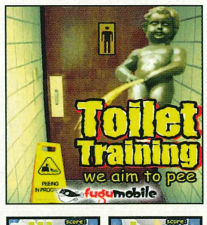
Bob Boskin đã được tham dự lễ hội hoá trang đường phố lớn nhất thế giới tại Rio (Brazil) như từng mơ ước. Trong không khí âm nhạc nóng bỏng, anh chàng mê gái này bị các cô vũ công hút hồn nhưng Bob cũng cần có tiền để tiếp đãi họ. Vậy thì hãy thu thập tiền vàng trên đường đi. Đừng quên lấy những bộ hoá trang thành bộ xương người để doạ những cô nàng "xí muội" mê mệt Bob; nhớ sơi cốc tai để tăng lực.

Kiểm tra: SOẠN: PW 72 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 72 GỬI 8740



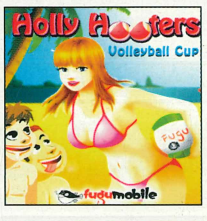
Trong quá trình tìm cổ vật thứ 4, The Cup of Greed, bạn sẽ phải qua nhiều hang động đầy những con chuột và lính canh hung tợn. Bạn được chọn vào vai này vì không ai có sức mạnh ý chí như bạn trong chuyến phiêu lưu nguy hiểm này để cứu cả thế giới. Thỉnh thoảng sẽ có "quý nhân" hỗ trợ bạn, ngoài ra bạn phải biết tận dụng những điểm yếu của đối phương để hoàn thành sứ mệnh. Lưu ý những thứ có thể phục hồi sinh lực và tăng điểm kinh nghiệm.

Kiểm tra: SOẠN: PW 90 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 90 GỬI 8740



Bạn đã bao giờ được học để sử dụng nhà vệ sinh tại trường chưa? Không quan trọng, miễn sao bạn phải chứng tỏ được khả năng "bắn" chính xác. Có đủ cấp độ cho bạn thử nghiệm. Chú ý những điểm hồng tâm nếu muốn điểm cao.

Kiểm tra: SOẠN: PW 82 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 82 GỬI 8740

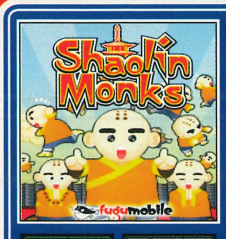


Giải bóng chuyền bãi biển nữ Holly Hooters Volleyball Cup! Bạn phải giành được chiếc cúp càng ngày càng lớn thì mới "OK". Không dễ xơi đâu nhưng cũng rất hấp dẫn.

Kiểm tra: SOẠN: PW 81 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 81 GỬI 8740

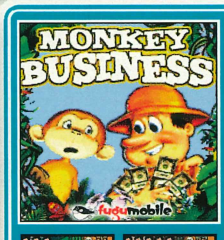
Dám chơi trò anh hùng cứu mỹ nhân không? Vậy thì hãy vào vai Willy Woodcliff thực hiện cuộc phiêu lưu vào thế giới đã mất để cứu nàng Lynn Blake khỏi tay tiến sỹ độc ác Gustavo Fernando Da Cruz. Lái thuyền qua thác, chạy xe gòong trong những hang động, lại còn phải chống chọi với xác ướp, thổ dân hay khủng long nhưng cũng rất hài hước. Đừng quên thu thập trái cây, quà tặng, kho báu và nhất là phải giữ được mạng để tận hưởng thành quả.

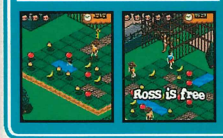
Kiểm tra: SOẠN: PW 84 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 84 GỬI 8740



Những chú tiểu chùa Thiếu Lâm thường rất "quậy". Phải mất nhiều năm uốn nắn, khổ luyện thì họ mới có thể trở thành những bậc thầy về thiền. Bạn cứ thử ra lệnh cho một chú vào hàng thì y như rằng những chú xung quanh lại làm ngược lại. Hãy làm sao cho tất cả phải tuân lệnh răm rắp.

Kiểm tra: SOẠN: PW 76 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 76 GỬI 8740



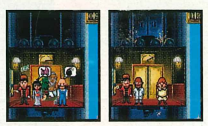


Chú khỉ Ross bị bắt nhốt trong một chiếc chuồng nhỏ ở sở thú. Bạn phải giải thoát Ross khỏi những kẻ độc ác và đưa chú trở lại cuộc sống tự do trong rừng. Tìm chìa khoá mở chuồng, thu thập đủ trái cây để Ross có đủ lương thực "về nguồn", bạn thấy làm được không? Coi chừng những kẻ bảo vệ sở thú nhé!

Kiểm tra: SOẠN: PW 75 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 75 GỬI 8740

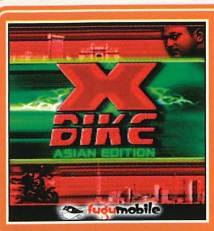
Bạn thích cảm giác kinh dị như phim resident evil. Hãy thử chiến đấu với ma biết đi (zombie) ăn thịt người. Càng tiêu diệt, chúng xuất hiện càng đông. Đã vậy còn có loại zombie biến dị khè ra lửa. Game không dành cho người yếu bóng vía.

Kiểm tra: SOẠN: PW 79 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 79 GỬI 8740



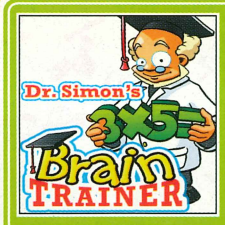
Bạn trở thành nhân viên trực thang máy một khách sạn lớn của những năm 1930. không đơn giản chỉ đưa những vị khách đáng kính lên tầng này, tầng nọ mà phải làm vui lòng họ bằng những cuộc trò chuyện nho nhỏ. Hơn nữa, khách cũng rất đa dạng về đặc điểm và tính cách nên bạn không chỉ lịch sự, nhanh nhẹn mà còn phải linh hoạt ứng phó. Cũng có nhiều bất ngờ thú vị dành cho bạn nhưng nên nhớ phải bình tĩnh trong mọi tình huống.

Kiểm tra: SOẠN: PW 83 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 83 GỬI 8740



Trong vai Duke Diesel, bạn tranh tài trong những cuộc đua mô tô toé khói ở châu Á. Nhớ thu thập những bình ni tơ tăng tốc. Bạn phải giành hạng nhất để có thể tiếp tục trên những đường đua mới. Thời gian càng ngắn, vị trí càng cao thì điểm thưởng càng nhiều.

Kiểm tra: SOẠN: PW 78 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 78 GỬI 8740

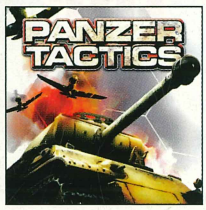


Hình hoạ và âm thanh vui nhộn để kích thích bạn chơi trò luyện trí nè: tính toán nhanh để vượt qua các câu đố của Dr. Simons Braintrainer. Bạn phải cho đốc tờ toán học Simon thấy khả năng giải những trắc nghiệm của ông nhưng đừng tốn nhiều thời gian. Nếu thích, có thể mời bạn bè hay phụ huynh cùng chơi trong chế độ multiplayer, rất vui nhộn. Hãy để những tế bào thần kinh được "tập thể dục".

Kiểm tra: SOẠN: PW 89 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 89 GỬI 8740

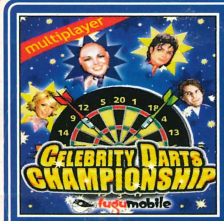
Tưởng tượng có con trâu trong tiệm đồ sứ! Chú võ sỹ sumo cũng đang làm điều tương tự: phá huỷ khu vườn thiền bằng cách dẫm nát. Nếu hoàn tất, chú sẽ tiến đến khu vườn khác.

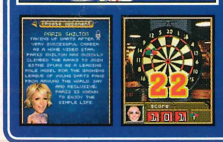
Kiểm tra: SOẠN: PW 77 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 77 GỬI 8740



Dựa trên bản quyền của trò chơi đình đám từ 10TACLE STUDIOS, Panzer Tactics đưa bạn về những trận đánh lừng danh thời đệ nhị thế chiến trong vai tư lệnh quân đội. Đồng minh, Hồng quân hay Đức đều phải qua 30 chiến dịch lớn. Dù thuỷ, bộ hay không chiến bạn cũng phải hết sức khôn ngoan trong việc hoàn thành sứ mạng. Phối hợp binh chủng, quân lực hiệu quả và hãy lưu ý đến điều kiện thời tiết để không bị sa lầy. Bạn hoàn toàn có thể cho cả thế giới biết tài thao lược của mình bằng những chiến thắng vinh quang.

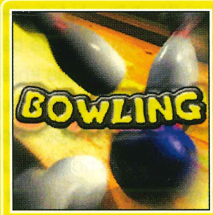
Kiểm tra: SOẠN: PW 86 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 86 GỬI 8740

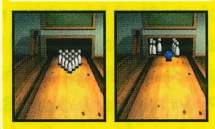




Bạn sẽ thi đấu với những nhân vật đình đám của Hollywood trong trò phóng phi tiêu. Ai vậy? Bitme Spurs, hoàng hậu đương thời của trò chơi; Tom Screws, tuy đã qua thời đỉnh cao nhưng vẫn có thể gây bất ngờ; Milkin Jakson, đương kim vô địch sao Hoả; Paris Shilton, ngôi sao đang nổi.

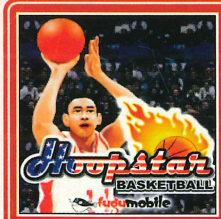
Kiểm tra: SOẠN: PW 73 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 73 GỬI 8740

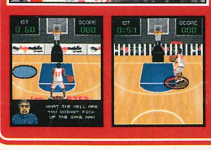




Chọn món nước uống ưa thích, xỏ dày vào ta cùng đi nhé! Chơi bowling. Ở đâu? Trung tâm bowling rất đẹp ngay trên điện thoại di động của bạn đó. Vậy thì cứ thoải mái đi bất cứ đâu, ở bất cứ đâu hay cứ nằm nhà cho khỏi... kẹt xe là vô tư chơi tới mỏi tay. Hình ảnh rất thực và đẹp, điều khiển dễ bạn chỉ có mỗi chuyện là ném sao cho đổ sạch ki và giành những quả điểm cao nhất.

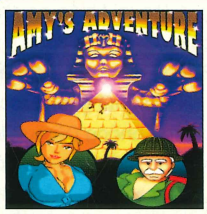
Kiểm tra: SOẠN: PW 87 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 87 GỬI 8740

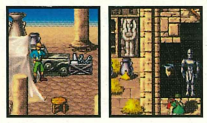




Bạn được chọn để thực hiện những bài tập dành cho các siêu sao bóng rổ. Một mình đối diện chiếc rổ bạn phải làm sao ghi được nhiều điểm nhất. Có 4 hiệp và càng về sau càng khó – vinh quang nào dễ dàng đâu? Chúc bạn may mắn trong cuộc chơi giành vinh quang và tương lai.

Kiểm tra: SOẠN: PW 74 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 74 GỬI 8740





Nữ khảo cổ gia Amanda Goldberg (tên thân mật là Amy) cố gắng khám phá những bí mật của một kim tự tháp cổ mà những người sống quanh đó "trẻ mãi không già" một cách bí hiểm. Trong quá trình thám hiểm, Amy gặp được người đồng nghiệp "béo" Arthur Zweistein vốn có phần nào kinh nghiệm. Tất nhiên hai người sẽ phải gặp những câu đố hiểm hóc, những xác ướp hung hăng và vô số những thứ kinh dị khác khi lần mò qua những phòng tối kỳ bí. Bạn lưu ý là trò chơi có tính tương tác cao không chỉ trong đối thoại mà cả với đồ vật nhất là khi kết hợp những thứ có trong "kho" để tiếp tục hành trình bật mí bí mật của người Ai cập cổ. Có cả âm thanh, rung, nhạc và lưu game cho bạn.

Kiểm tra: SOẠN: PW 88 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 88 GỬI 8740

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

HỖ TRỢ KỸ THUẬT: 08-24005828

ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

LIÊN MINH BÃO TÁP

Lấy bối cảnh Thế Chiến II – Pacific Storm Allies (PSA) đã "hát" lại bản anh hùng ca của liên quân Anh – Mỹ trong cuộc chiến trên Thái Bình Dương với quân đội Nhật. Với tư cách là người chỉ huy cuộc chiến, được trang bị các phương tiện chiến tranh tối tân, người chơi có thể "viết" lại một lịch sử khác cho thế giới trong PSA.

Người chơi có thể chọn quyền chỉ huy một trong ba phe Anh, Mỹ hoặc Nhật để tham gia cuộc chiến. Tuy game bám sát các yếu tố lịch sử, nhưng bạn vẫn có thể chọn những chế độ chơi khác nhau tùy theo sở thích của mình, ví dụ: khi chọn "Free Campaign" lực lượng ba phe đều cân bằng về tiềm năng quân sự và kinh tế. Còn ở chế độ "Historical Campaign" thì quân Nhật nhỉnh hơn về tiềm năng quân sự, nhưng lại thua kém Mỹ về kinh tế... Ngoài ra, PSA còn tái hiện lại các trận chiến có thật đã đi vào lịch sử nhân loại như trận chiến Trân Châu Cảng, trận Midway...

Những đoạn intro mở đầu khiến game thủ kỳ vọng vào chất lượng đồ họa, nhưng thật đáng thất vọng! Chất lượng đồ họa của PSA chỉ ở mức trung bình, nếu không muốn nói là đã quá lỗi thời. Các hòn đảo thì trơ trọi với vài khu căn cứ thưa thớt, các bụi cây cỏ lại cho người chơi một cảm giác "phẳng lỳ", hiệu ứng mặt biển cũng không có gì xuất sắc. Các loại máy bay, tàu chiến được xây dựng tương đối kĩ và đẹp, nhưng thật ra bạn chẳng có mấy thời gian để chiêm ngưỡng chúng. Cách bố trí góc nhìn cực rộng để bạn có thể quan sát, điều khiển toàn bộ cuộc chiến, nhưng vô tình làm bạn không cảm nhận được hết đồ họa của game. Với góc nhìn như thế thì trên màn hình, những chiếc máy bay chỉ to bằng... con kiến! Bởi vậy, đôi khi bạn cũng không hiểu là mình đang điều khiển những hình tam giác,hình thoi (là những kí hiệu thay cho các đơn vị tham chiến)... hay là các máy bay chiến đấu nữa. Việc điều khiển góc nhìn trong game cũng khá "khó nuốt". Bạn có thể xoay góc nhìn theo "4 phương 8 hướng" zoom lại gần hoặc ra xa, nhưng để làm được những điều đó thì bạn cần kết hợp cả chuột và bàn phím, mà điều đáng nói là cách bố trí các phím lại nằm xa nhau gây rất nhiều bất tiện nếu bạn chưa quen. Phần âm thanh của PSA khá đơn điệu, xuyên suốt game là các bản nhạc nền khô cứng gây nhàm chán, các lời thoại thì cứ lặp đi lặp lại khiến người chơi cảm thấy khó chịu.

PSA là game thuộc thể loại chiến thuật (RTS) nhưng lại được pha trộn với thể loại mô phỏng (Simulation). Người chơi vừa có thể đóng vai trò chỉ huy cả cuộc chiến, vừa có thể đóng vai là một phi công lái máy bay chiến đấu, hoặc trực tiếp điều khiển những ụ súng trên các chiến thuyền... Đây là một lối chơi khá sáng tạo cho thể loại RTS, nhưng thực tế trong PSA sự kết hợp này cũng không làm tăng tính hấp dẫn cho game. Có vẻ như nhà sản xuất Lesta Studio đã quá tham vọng khi muốn tạo ra PSA "hai trong một" nhưng lại thiếu một sự đầu tư thích đáng về đồ họa và âm thanh nên cả phần chiến thuật lẫn mô phỏng đều không hoàn hảo như mong muốn.

Bên cạnh đó PSA cũng có những ưu điểm không thể không kể tới, tính chiến thuật trong game thể hiện khá tốt, bạn được cung cấp rất nhiều các phương tiện chiến tranh. Mỗi loại phương tiện này đều có những ưu và khuyết điểm riêng, bởi vậy với vai trò là người chỉ huy, bạn cần có một chiến thuật tốt thì sẽ làm chủ được thế trận và ngược lại. Xuyên suốt cuộc chiến bạn cũng có thể mở khóa được các loại vũ khí mới và các phương tiện chiến tranh tối tân để nâng cao sức mạnh cho quân đội của mình.

Có thể nói PSA chưa phải là một game hay, nhưng cũng không đến nỗi nào nếu bạn thực sự yêu thích dòng game mang tính lịch sử. Xét một cách tổng quan, PSA "chứa đựng" lối chơi sáng tạo, cốt truyện hấp dẫn, tính chiến thuật tốt nhưng đồ họa và âm thanh chưa thể hiện được đẳng cấp.

PHÚ NGHĨA

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Buka Entertainment, CDV
Thể loại: Chiến thuật
Phát hành: Lesta Studio
Hệ máy: PC
Ngày phát hành: 02/10/06
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB; HDD 3GB; Windows 2000/XP; 1DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 3GHz; RAM 1024MB; VGA 256MB.

YOU ARE EMPTY

KẺ TRẮNG TAY

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Mandel ArtPlains - Digital Spray
Phát hành: 1C Company
Hệ máy: PC
Ngày phát hành: tháng 6/07
ESRB: Mature
Thể loại: Hành động

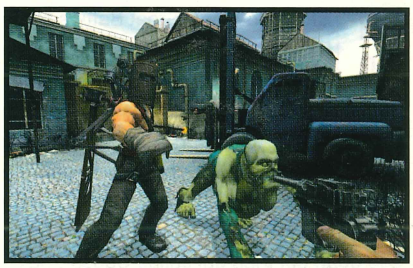
Cấu hình tối thiểu: P4 2,4GHz; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 5600/Radeon 9600; HDD 8GB; Windows 2000/XP; 1DVD.

Cuối những năm 50 của thế kỷ XX, Liên Bang Xô Viết trở thành cường quốc về khoa học kỹ thuật trên thế giới. Giả thiết mà You Are Empty đưa ra là vào thời điểm này, các nhà khoa học Liên Bang đã có một số bước tiến đáng kể trong việc phát triển thế hệ siêu nhân (super_people), bắt đầu đưa vào thực nghiệm ở thành phố City Opera.

Giữa lúc việc thử nghiệm gặt hái được nhiều kết quả tốt đẹp thì thảm họa "Experiment" xảy ra, biến cả thành phố City Opera sầm uất trở thành một khu vực hoang tàn, dân cư chỉ toàn những "siêu nhân điên". Thảm họa này cũng đã "cải tạo" gen của nhiều loài vật nuôi hiền lành, sản sinh ra thế hệ thú vật hung tợn gồm loài gà Komsomol Hen khổng lồ, bầy chó Pavlov's Dog, thậm chí đến loài chuột Rat tí tẹo cũng dữ dằn không kém.

Tỉnh cờ, nhân vật chính không chịu ảnh hưởng từ thảm họa này và mang ý định truy tìm nguyên nhân. Tỉnh dậy trong bệnh viện, anh ta nghe được những tiếng kêu rất thảm thiết, rồi tiếp theo đó là sự xuất hiện của những bệnh nhân có dáng vẻ ma quái và cực kỳ hung hãn. Các y tá cũng thế, sẵn sàng tấn công kẻ lạ mặt. Với vũ khí duy nhất là cây cờ-lê vừa mới nhặt được, "kẻ trắng tay" bắt đầu tìm cách đào tẩu khỏi địa ngục trần gian. Nhưng trước hết, anh ta phải tìm cách tồn tại trong một thế giới đầy hiểm nguy và thận trọng với từng bước tiếp theo của mình.

Về sau, sự xuất hiện của nhiều dạng đối thủ thế hệ mới như Waste Devourer, Electrician hay vận động viên cơ bắp Athlete khiến cuộc chơi hấp dẫn hơn. Có nhiều loại quái vật gớm ghiếc, song phần lớn hình ảnh của chúng chỉ gây cảm giác kỳ lạ để bạn có dịp thử nghiệm các loại vũ khí "cổ lỗ sĩ" như súng ngắn Mauser, tiểu liên Shpagin, khẩu bắn tỉa Mosin-Nagant của thời kỳ hậu chiến tranh thế giới thứ hai. Nếu may mắn, bạn sẽ còn được sở hữu thêm vài món vật dụng hỗ trợ. Điểm thú vị nhất của trò chơi này có lẽ là việc hướng người chơi vào những phát bắn head-shot (trúng đầu), vừa hạ nhanh được đối phương vừa tiết kiệm đạn dược.

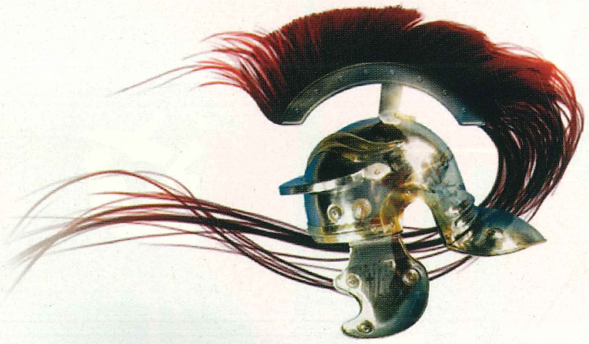


Tuy xây dựng một môi trường không quá phức tạp về thế kỷ trước, nhưng game sẽ khiến các tay súng thời hiện đại phải dè chừng... cỗ máy cà tàng của mình với mức đề nghị "không thiết lập High nếu sử dụng card đồ họa 128MB trở xuống".

Nếu từng vất vả chống chọi với những bộ xương khô zombie trong Return to Castle Wolfenstein, bạn sẽ có lại những giây phút thú vị như vậy và còn hơn thế nữa với You Are Empty.

ĐỊNH QUỐC

THE HISTORY CHANNEL.



GREAT BATTLES OF ROME

THÀNH ROME RỰC LỬA

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Slitherine Soft
Phát hành: Black Bean Games
Ngày phát hành: 18/05/07
Thể loại: Chiến thuật thời gian thực
Hệ máy: PC, PS2, PSP
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 1GHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 1GB; Windows 2000/XP; 1DVD.

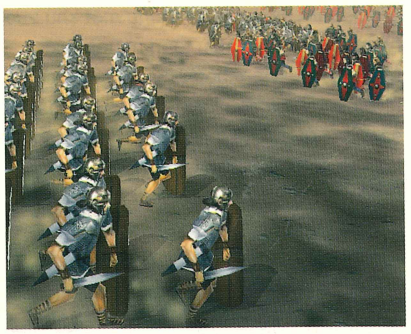
History Channel: Great Battles of Rome (GBoR) - một game chiến thuật đem đến cho người chơi cơ hội trải nghiệm sự hấp dẫn và hồi hộp trong hơn 100 trận đánh lừng danh của đế chế La Mã cổ đại. Người chơi cảm nhận được giây phút hoành tráng và hào hùng của lịch sử, cảm nhận sự hùng mạnh của quân đội triều đại Julius Caesar, hay đàn voi chiến uy dũng của Hannibal làm rung chuyển cả dãy Alps. Người chơi phải đập tan các liên minh quân sự từ phương khác, đồng thời khéo léo vạch ra chiến thuật và đường lối chính trị để củng cố quyền lực của mình.

Mở đầu, người chơi được chọn đi theo những con người hiền hòa, được tôi luyện cho sự dũng cảm và kiên cường "Romans", hay đi theo một bộ tộc độc lập và hung dữ "Latins". Người chơi bắt đầu với một màn ra mắt tương đối dễ dàng với sự trang bị cần thiết tương đối, dần dần sẽ là những trận đánh lớn với sự góp mặt của rất nhiều binh sĩ và tư duy chiến thuật. Cũng như bao nhiêu game chiến thuật khác, mỗi đội quân trong GBoR đều có một tướng lĩnh chỉ huy, một anh hùng của đạo quân hoành tráng. Đây là con người đặc biệt có khả năng chỉ huy, khích lệ tinh thần chiến đấu của binh sĩ, và trên hết là bản thân có sức chiến đấu mạnh mẽ và dũng cảm. Chuẩn bị cho mỗi trận đấu, người chơi được chọn lựa một số quân đoàn mà mình ưng ý nhất. Một lực lượng quân đội hùng hậu, mạnh mẽ thường bao gồm: bộ binh, kỵ binh, cung thủ và những "chiến xa" voi khổng lồ. Tuy được chọn lựa lực lượng binh sĩ, nhưng để phát huy hết khả năng, tính cơ động và hiệu quả của các binh đoàn, người chơi còn phải xem xét đến địa hình nơi trận đánh diễn ra.

Sau từng trận đánh, các đơn vị được tăng điểm kinh nghiệm và nâng cấp các kĩ năng chiến đấu, khí tài. Điều thiết yếu đối với người chơi là sau mỗi trận đánh cần bổ sung thêm lực lượng cho những quân đoàn đã hy sinh trong trận đánh trước. Đây là điểm hay của game, tạo điều kiện cho người chơi có cảm giác tôi luyện và tăng cường sức mạnh cho binh lính. Bên cạnh đó, khi màn chơi kết thúc, game sẽ tích lũy cho bạn một số điểm kinh nghiệm cũng như một số "ngân lượng" để bổ sung lực lượng chuẩn bị cho cuộc chiến càng ngày càng khắc nghiệt.

Hình ảnh trong GBoR khá đẹp mắt với các chi tiết tỉ mỉ từ hình dáng con người đến cảnh vật. Các hiệu ứng tô điểm cho game như: thời tiết, ánh sáng - bóng tối và mặt nước được chăm chút kỹ lưỡng, đem đến cho người chơi cảm giác thoải mái khi điều khiển các quân đoàn xung trận. Góc quan sát trong game được thiết kế thân thiện giúp người chơi có thể quan sát toàn bộ cả chiến trường rộng lớn hay chi tiết từng người lính. Âm thanh trong game tương đối hay, đặc biệt là tiếng binh khí va chạm vào nhau nghe rất rõ và "sắc". Nếu có điều khiến người chơi khó chịu thì đó chính là số tiền thưởng quá ít ỏi không đủ trang trải cho các trang bị, nâng cấp cho quân đoàn. Nhìn chung, đây là game chiến thuật hay, mang đến người chơi những trận đánh hoành tráng, cốt truyện lôi cuốn và các đoạn phim dàn dựng công phu.

QUANG HUY



VÀO BẾP VỚI COOK OFF

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Office Create
Phát hành: Taito
Ngày phát hành: 20/03/07
Thể loại: Mô Phỏng
Hệ máy: Wii
ESRB: Everyone

Ưu: Trình bày đơn giản dễ hiểu; thực đơn khá phong phú; âm mô phỏng thực hiện khá.
Khuyết: Thiếu hỗ trợ trực tuyến; đồ họa thể hiện còn sơ sài.

Các cẩm nang hướng dẫn nấu ăn, khéo tay hay làm luôn hấp dẫn bạn bởi nội dung của chúng luôn tập hợp đủ loại món ăn hấp dẫn từ khắp năm châu bốn bể. Tuy nhiên vấn đề phát sinh là không phải ai cũng đủ thời gian và kiên nhẫn để thực hiện. Hiểu được điều này, Cooking Mama: Cook Off, phiên bản thứ hai của game mô phỏng nấu ăn nổi tiếng trên DS - Cooking Mama do Taito đảm nhiệm cũng sớm "toả mùi" trên Wii.

Cũng như lần xuất hiện trước đó, Cook Off là cẩm nang hướng dẫn nấu ăn với hơn năm mươi món ăn, hơn ba trăm gia vị và nguyên liệu khác nhau được tổng hợp từ năm châu bốn bể để game thủ tự khám phá năng khiếu ẩm thực của mình. Mấu chốt làm hấp dẫn của Cook Off là ngoài việc trình bày đẹp, bắt mắt, dễ hiểu như các cẩm nang hướng dẫn khác bày bán trên thị trường, trò chơi còn cho phép game thủ tự tay thực hành các món ăn yêu thích của mình bằng dụng cụ đa năng "Wii Remote".

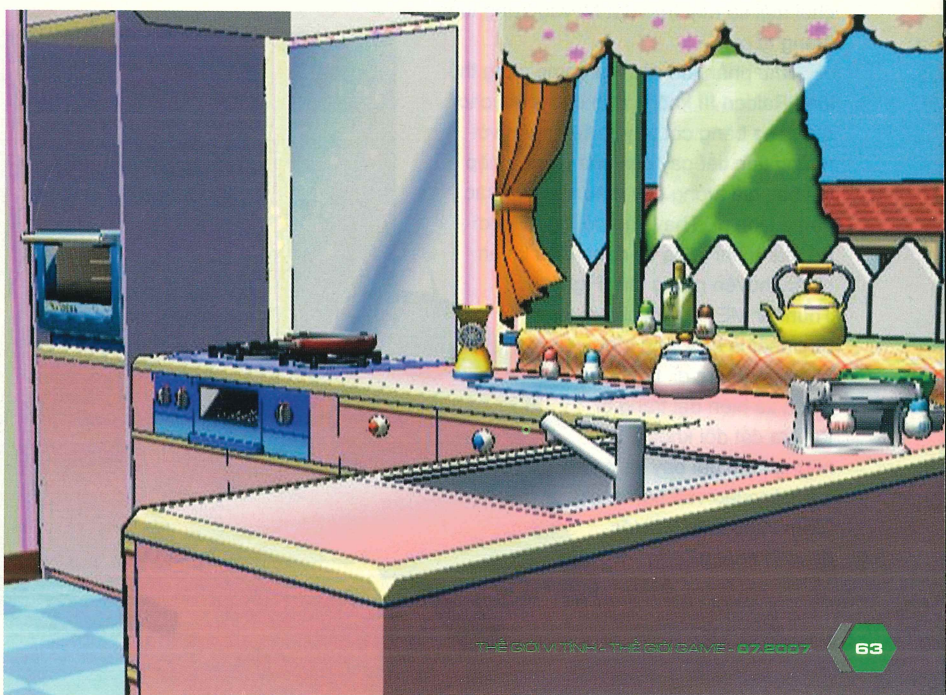
Nhờ cảm biến cực nhạy được tích hợp sẵn, chiếc Wii Remote này có thể hóa thành dao bào củ quả cơ động, dao lát thịt, hoặc dũa... Trong trường hợp khác, chiếc tay cầm đa năng trên sẽ trở thành công cụ quan trọng để người chơi có thể nêm nếm các gia vị thích hợp như nước tương, muối, đường, bột ngọt, tiêu trong quá trình chế biến.

Nhằm tăng phần kịch tính, mỗi công đoạn thực hiện món ăn trong Cook Off đều được giới hạn trong khoảng thời gian định sẵn, đồng thời có thang điểm thưởng dựa trên các tiêu chí như sự nhanh nhẹn, độ chính xác để đánh giá thành phẩm của người chơi qua các tấm huy hiệu vàng, bạc, đồng. Căn cứ vào thành tích này, người chơi có thể mở thêm công thức của nhiều món ăn nổi tiếng khác trên thế giới.

Đặc trưng khác của Cook Off so với nguyên bản đầu là người chơi có thể thi thố tài năng cùng các đầu bếp trứ danh khác trên toàn thế giới (do máy điều khiển) qua mục chơi Friends and Food of the World để cập nhật thêm nhiều dụng cụ nấu ăn mới hoặc phần thưởng danh dự khác cho bộ sưu tập. Song song đó, bạn có thể giao đấu cùng bè bạn qua phần chơi hai người (two-player) không kém phần hấp dẫn.

Nhờ xây dựng theo phong cách anime của Nhật Bản và phối màu sáng nên nhìn về ngoài Cook Off trông khá bắt mắt, nhưng độ chi tiết chưa cao và thuyết phục người chơi. Bù lại, âm thanh mô phỏng thực hiện khá ấn tượng giúp người chơi có cảm giác như đang thao tác tại chính nhà bếp của mình. Có lẽ, Cook Off chỉ còn thiếu mỗi mùi vị riêng của từng món ăn để trở thành cẩm nang nấu ăn hoàn hảo.

HOÀNG LÊ



THẦN SẤM BẦU TRỜI

RAIDEN III

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Moss Ltd.
Phát hành: UFO Interactive
Ngày phát hành: 17/04/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PS2
ESRB: Everyone

Ưu: Cách chơi đơn giản và hỗ trợ 2 người.
Khuyết: Màn chơi ngắn; đồ họa lỗi thời.

Thể loại "Shoot-'em-up" thường được các game thủ Việt gán cho cái tên khá phổ biến "bắn phi thuyền" (do phần lớn bối cảnh chơi trên không) phát triển khá mạnh trên nền Arcade và đặt biệt được ưa chuộng tại xứ sở hoa Anh Đào. Không có gì ngạc nhiên khi nơi đây sản sinh khá nhiều tên tuổi để đời như Gradius, R-Type... Raiden cũng là một trong số đó và phiên bản thứ ba của trò chơi mới có mặt trên đất Mĩ vào trung tuần tháng tư qua.

Như phần lớn các tựa game cùng thể loại, Raiden III không dẫn dắt người chơi dài dòng bằng cốt truyện liên hoàn với những tình tiết gay cấn của game nhập vai hay giả tưởng đầy màu sắc của các game kinh dị. Thay vào đó, người chơi trở thành phi công vô danh điều khiển chiến thuyền mang tên "Fighting Thunder ME-02" với nhiệm vụ duy nhất là thổi tung mọi thứ trên đường đi, từ những chiến xa hiện đại trang bị tên lửa đất đối không, hay những hạm đội bay cảm tử sẵn sàng lao vào bạn như "đám thiêu thân" với tốc độ kinh hoàng.

Tất nhiên, để đối phó với những đối thủ khó xơi trên, bạn được trang bị đạn dược bất tận. Ngoài ra, bạn có thể nâng cấp các vũ khí hạng nặng cho chiến thuyền của mình qua các vật dụng thu được như "Thần lửa" (Vulcan) có khả năng tấn công cùng lúc đối phương từ nhiều hướng khác nhau; Proton Laser cực kỳ hữu dụng khi chạm mặt với trùm nhờ sát thương cao và khả năng chỉnh hướng hiệu quả. Trong khi đó, những quả bom tấn có thể giúp bạn oanh tạc, phủ đầu toàn bộ đối phương trên diện rộng hoặc vượt qua những tình huống ngặt nghèo trước những cơn mưa đạn dồn dập của đối phương. Do sức công phá mạnh mẽ như vậy, bom tấn được phân phát rất hạn chế về số lượng, đồng thời đòi hỏi người chơi sử dụng đúng thời điểm để đạt hiệu quả cao nhất.

Màn chơi ít là một trong những khuyết điểm của các game shoot-'em-up từ Arcade chuyển qua và Raiden không phải là trường hợp ngoại lệ. Các game thủ chỉ cần vài giờ đồng hồ để khám phá hết bảy màn chơi ngắn ngủi mà Taito xây dựng. Để phủ lấp khuyết điểm này, trò chơi được bổ sung thêm các mục chơi khác như Score Attack – người chơi sẽ tham gia các màn chơi riêng biệt để kiếm điểm cao nhất; Boss Rush - đối đầu lần lượt với bảy trùm cuối của game. Trong khi đó, Gallery sẽ là nơi cho phép bạn chiêm ngưỡng những tấm artwork sinh động của nhóm thiết kế. Tuy nhiên, những cố gắng này không được game thủ đón nhận nhiệt tình cho lắm, nhất là với những game chơi để giết thời gian như Raiden.

Do ít chỉnh sửa về đồ họa so với nguyên bản nên Raiden III không thực ấn tượng lắm ngay cả khi so sánh với những đầu game đi trước như Gradius V hay Ikaruga. Khâu nhạc nền có phần sáng sủa hơn khi tiết tấu thể hiện khá dồn dập và phù hợp diễn tiến trong suốt quá trình chơi. Nhìn chung đây là một game tầm trung để bạn lướt qua trong thời gian rảnh.

HOÀNG LÊ

Để biết thông tin chi tiết bạn vui lòng tham khảo ở trang chủ

www.shaiya.com.vn

Shaiya

Chương I: Cuộc Chiến Huyền Thoại

GAME ONLINE MIỄN PHÍ MÃI MÃI VỚI HỆ THỐNG PVP ĐẶC SẮC

NỐI VÒNG TAY LỚN

Bắt đầu từ ngày 20/04/2007

Lần đầu tiên ở Việt Nam, cộng đồng gamer có thể cùng với nhà phát hành góp tay xây dựng, phát triển Game Online mà họ yêu thích.

Hãy cùng tham gia chương trình khuyến mãi "Shaiya – Nối Vòng Tay lớn".

Để nhận được những ưu đãi lớn chưa từng có trong làng Game Việt Nam.

Nhà tài trợ

NAVIBANK

NAM VIET NGAN HANG

SONO KONG

SAIGON TEL

Telecom-ISP & Software Development

SONOV

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

CHIẾN DỊCH KHÔNG KÍCH

CÁI TÊN MEDAL OF HONOR (MOH) TỪ LÂU ĐÃ ĐI SÂU VÀO LÒNG GAME THỦ HÂM MỘ THỂ LOẠI HÀNH ĐỘNG NHƯ MỘT TRONG NHỮNG GAME BẮN SÚNG THẾ CHIẾN THỨ HAI HOÀNH TRÁNG VÀ XUẤT SẮC NHẤT. TUY NHIÊN, KỂ TỪ KHI ĐỘI NGŨ PHÁT TRIỂN CỦA DÒNG GAME NÀY RA RIÊNG VÀ THÀNH LẬP INFINITY WARD (PHÁT TRIỂN CALL OF DUTY, MỘT XÊ-RI "WWII SHOOTER" LỪNG DANH KHÁC), MOH ĐÃ TUỘT DỐC KHÔNG PHANH VÀ DẦN LUI VÀO HẬU TRƯỜNG. LIỆU PHIÊN BẢN MỚI MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (MOHA) SẼ LẠI TIẾP TỤC CHUỖI THẤT VỌNG CỦA MOH, HAY LÀ MỞ RA MỘT TRANG SỬ MỚI TƯƠI SÁNG HƠN CHO DÒNG GAME MỘT THỜI NÀY?

RA QUÂN!

Với cái tựa Airborne, chắc hẳn bạn đã đoán ra bối cảnh của MoHA: những cuộc đổ bộ từ trên không nổi tiếng. Với chiều dài gồm năm cuộc không kích lớn nhất của thế chiến thứ hai, trò chơi sẽ đưa bạn vào "chảo lửa" của các chiến dịch lịch sử như Husky, Avalanche (Ý), Neptune (Pháp), Market Garden (Hà Lan - Đức) và Varsity (Đức). Về phía nhân vật, bạn sẽ vào vai anh binh nhì Boyd Travers thuộc trung đoàn dù 82nd của quân đội Mỹ. Nhiệm vụ của Travers và đồng đội là thâm nhập đối phương từ trên không và dọn đường cho liên quân Đồng Minh tiến công giải phóng châu Âu. Chiến dịch Husky cũng là chiến dịch không kích đầu tiên mà Travers tham gia và có lẽ anh chàng sẽ không bao giờ quên ngày đầu tiên thực hiện nhiệm vụ lính dù trong đời mình...

CƠ CẤU GAMEPLAY

Do bối cảnh của MoHA không còn theo kiểu đánh bộ như những người tiền nhiệm, bạn sẽ luôn bắt đầu nhiệm vụ của mình từ chiếc máy bay kinh điển của quân Đồng Minh là C-47. Chiếc máy bay lịch sử này sẽ theo bạn suốt 5 chiến dịch, nó được xem như một "checkpoint" giữa các chiến dịch. Trước mỗi nhiệm vụ, anh lính do thám Eddie "La Point" sẽ luôn nhảy dù xuống căn cứ đối phương trước để thu thập thông tin, đánh dấu các vị trí rơi (drop zone), vị trí các mục tiêu mà Travers và đồng đội sẽ phải hoàn thành. Phần chơi của Eddie sẽ pha chút màu sắc "stealth-action", buộc người chơi phải hành động cẩn trọng và tẩu thoát ngay khi hoàn thành nhiệm vụ. Sau khi các vị trí đã được đánh dấu, Travers sẽ chính thức tham chiến theo đúng phong cách bắn súng của sê-ri MoH trước đây. Được sự cố vấn của các cựu binh thế chiến thứ hai, các pha nhảy dù sẽ được thiết kế khá sâu sắc và hiện thực. Nếu bạn cắt dây dù không đúng lúc, bạn sẽ có thể rơi trúng cành cây hoặc các vị trí không mong muốn.

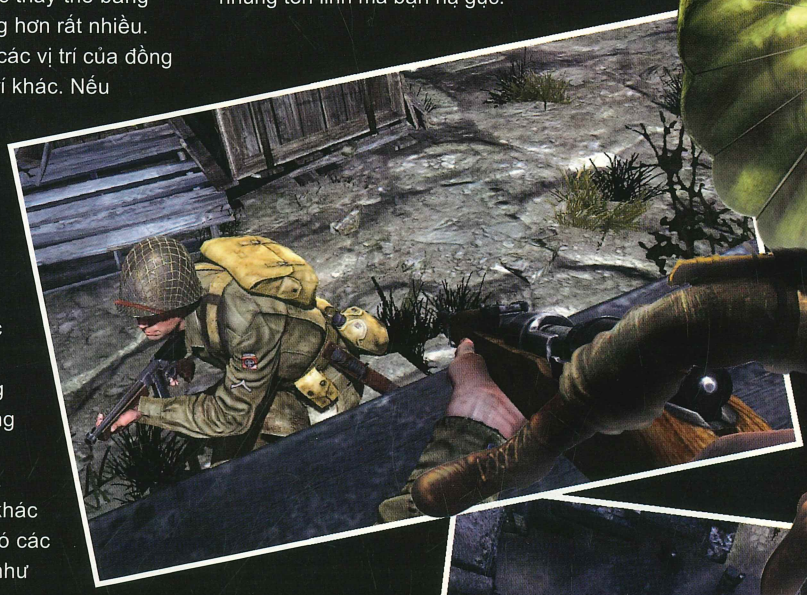
Từ trên máy bay, bạn có thể quan sát được hết các kí hiệu mà anh lính do thám Eddie đã đánh dấu: những khẩu

Tên game: Medal of Honor: Airborne	**Phát triển:** EA Los Angeles	**Ngày phát hành:** 28/8/2007
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** EA	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PC

phòng không AA, xe tăng... Sau khi quan sát, bạn hoàn toàn có thể chọn điểm đổ bộ. Lối chơi tuyến tính của các phiên bản tiền nhiệm sẽ được thay thế bằng lối chơi tự do và thoáng hơn rất nhiều. Bạn có thể nhảy theo các vị trí của đồng đội hoặc chọn các vị trí khác. Nếu đáp xuống một nóc nhà, bạn nên đột kích thẳng từ cửa sổ vào các phòng bên trong. Nếu chọn một tháp cao để đáp, bạn sẽ sở hữu một vị trí lý tưởng để thực hiện các pha bắn tỉa. Các mục tiêu trong MoHA không cần thực hiện theo đúng thứ tự, tất cả tùy thuộc vào bạn và vị trí đổ bộ. Một điểm đáng chú ý khác là các màn chơi luôn có các nhiệm vụ ẩn nho nhỏ như đánh cắp hồ sơ, gài mìn... Các nhiệm vụ này sẽ chỉ được kích hoạt khi bạn đến gần các vị trí mục tiêu chứ không thể hiện trên bản đồ. Hoàn thành những nhiệm vụ này sẽ giúp bạn mở khóa các huân chương và vũ khí mới sử dụng cho những màn về sau.

Về hệ thống điều khiển, cách nhắm "classic" kiểu đầu ruồi (iron-sight) và rướn người khi nhắm của sê-ri MoH sẽ được giữ lại. Cách nhắm bắn cũng có thêm một điểm mới là hệ thống "True Trigger", bạn sẽ thực hiện một phát thật "ngọt" nếu như từ từ bấm nút "bắn" trên tay cầm. Những người chơi trên hệ console có lẽ sẽ hứng thú với chức năng này, còn những người chơi trên PC thì cần phải trang bị game-pad mới sử dụng được "True Trigger". Ngoài ra, MoHA cũng "học tập" một chiêu khá quen thuộc từ Call of Duty là khả năng "cook" lựu đạn và ném ra đúng lúc, giúp bạn dễ dàng đột phá trong vòng vây đối phương.

EA cũng có những cải tiến khá lớn về hệ thống AI của MoHA. Quân đối phương thường đi theo nhóm khoảng 5 đến 6 tên và có những chiến thuật hết sức tinh vi. Chúng sẽ tận dụng ưu thế của địa hình trên cao, các lá chắn và sẽ ưu tiên chạy đến các ụ súng máy để bắn dồn người chơi và đồng đội. Khi đứng sau lá chắn, chúng sẽ thay phiên bắn yểm trợ và thay đổi vị trí liên tục. Về hệ thống HUD, thanh máu của bạn sẽ chia ra làm 5 đoạn nhỏ và có khả năng tự hồi phục. Các túi cứu thương có thể thu thập trên đường đi và từ những tên lính mà bạn hạ gục.



KHÍ TÀI VÀ QUÂN XA

Và bạn sẽ "tay bắt mặt mừng" với những khẩu súng đã đi vào lịch sử của Thế Chiến thứ Hai như Thompson, M1 Garand của phe Đồng Minh hay MP40, MP44 của phe Phát Xít. Không chỉ vậy, bạn sẽ có thêm chức năng lần đầu tiên được đưa vào sê-ri MoH: nâng cấp vũ khí. Các khẩu bán tự động như Thompson có thể được gắn thêm báng súng phụ (grip) dùng để tăng độ ổn định, bệ khóa nòng mới để tăng cơ số đạn và nhiều chức năng khác. Khẩu M1 Garand sẽ được gắn thêm nòng phóng lựu, ống nhắm hoặc thậm chí dao lê dành cho cận chiến. Các bộ phận phụ này được tìm thấy trên đường đi và bạn sẽ không sử dụng được ngay mà thông qua các chỉ số về độ chính xác và hiệu quả chiến đấu, bạn mới có thể gắn chúng vào súng và sử dụng. Đó được xem là một trong những cải tiến đáng giá nhất về mặt vũ khí ở MoHA.

Về phương tiện di chuyển, bạn sẽ được cung cấp chiếc Willy Jeep huyền thoại của quân Đồng Minh và được trang vị súng máy trên xe. Tuy nhiên, những chiếc Jeep này có thể bị nổ tung nếu như "xơi" quá nhiều đạn. Đây cũng là một giải pháp khá thông minh của nhà phát triển tránh việc người chơi lạm dụng xe trong toàn bộ trò chơi.

CHỜ ĐỢI NGÀY 28/8/2007

Đó là ngày phát hành chính thức của Medal of Honor: Airborne trên tất cả các hệ máy sau hai lần trì hoãn vào năm ngoái và năm nay. EA chắc hẳn sẽ có thêm nhiều "chiêu bài" mới cho đứa con cưng của mình từ nay cho đến ngày đó, đặc biệt là ở mục chơi Multiplayer vốn được giấu khá kín. Với cách chơi hoàn toàn mở rộng và thêm thắt những bổ sung đáng giá, hi vọng lừng danh này sẽ quay lại vị thế vốn có trước những đàn em như Call of Duty và Brothers in Arms.

TRUNG KIÊN

STRANGLEHOLD

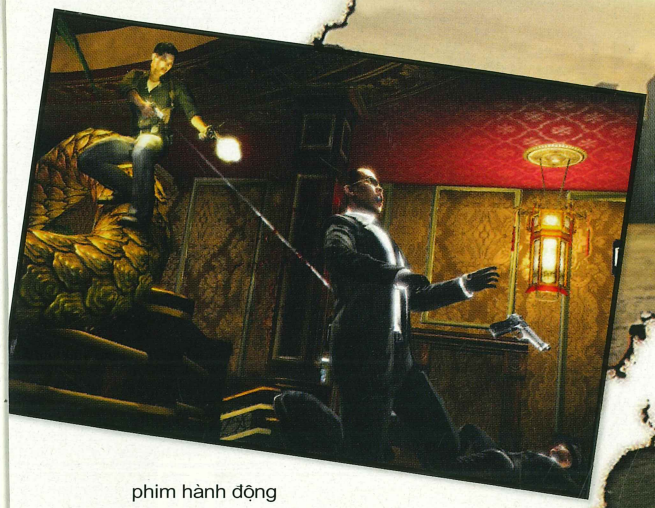
THẮT CHẶT VÒNG VÂY

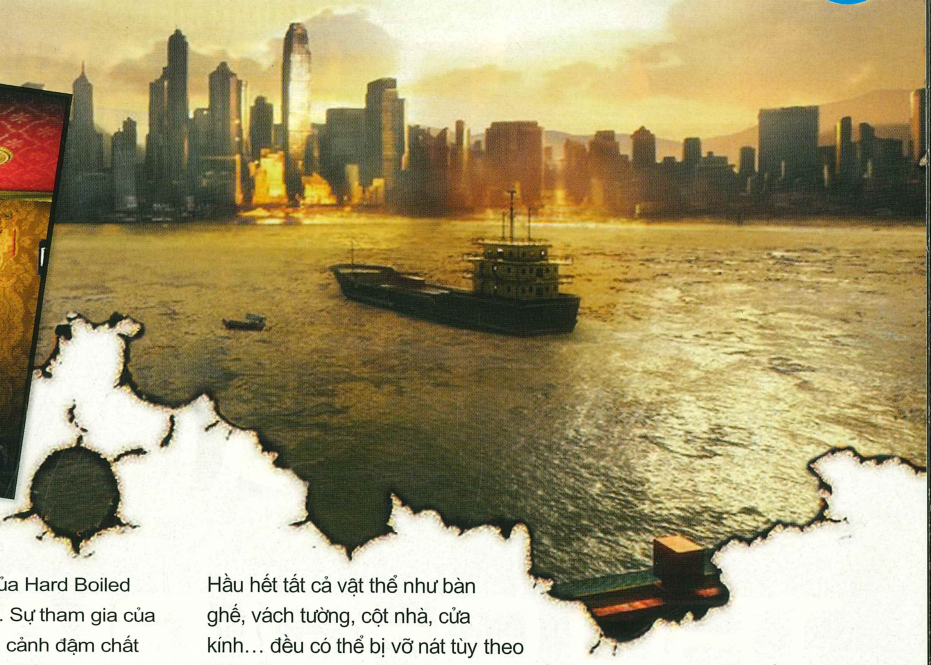
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Đạo diễn John Woo (Ngô Vũ Sâm) và diễn viên Chow Yun-Fat (Châu Nhuận Phát) hẳn không xa lạ gì với giới mộ điệu phim hành động Hong Kong và Mỹ. Tuy nhiên, việc họ hợp tác để thực hiện một trò chơi điện tử đã khiến không ít người hâm mộ lẫn game thủ ngạc nhiên và thích thú. Stranglehold là tựa game đầu tiên mà hai người phối hợp thực hiện - Ngô Vũ Sâm giữ vai trò đạo diễn và sáng tác kịch bản, còn Châu Nhuận Phát thể hiện vai nhân vật chính, thanh tra cảnh sát Tequila. Về mặt kỹ thuật, studio Midway Chicago sẽ đảm nhận việc thiết kế engine và gameplay cho Stranglehold.

Xin nói trước với bạn Stranglehold không phải là game "ăn theo" phim hoặc là sản phẩm có tính chất quảng bá, mà nó là một trò chơi được thiết kế hoàn toàn nghiêm túc. Theo Ngô Vũ Sâm, Stranglehold là một "sequel" (hậu bản) không chính thức của bộ

Tên game: Stranglehold	**Phát triển:** Midway	**Ngày phát hành:** Tháng 8 năm 2007
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Midway	**ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PC





phim hành động Hard Boiled do ông đạo diễn và sản xuất vào năm 1992. Gọi là hậu bản không chính thức vì Stranglehold sẽ tiếp nối cốt truyện của Hard Boiled nhưng được thể hiện qua hình thức mới là trò chơi. Sự tham gia của Ngô Vũ Sâm hứa hẹn ở Stranglehold những phân cảnh đậm chất hành động kịch tính, điều mà ông từng làm qua các bộ phim như "Điệp vụ bất khả thi II" (Mission Impossible II), Lột mặt (Face Off).

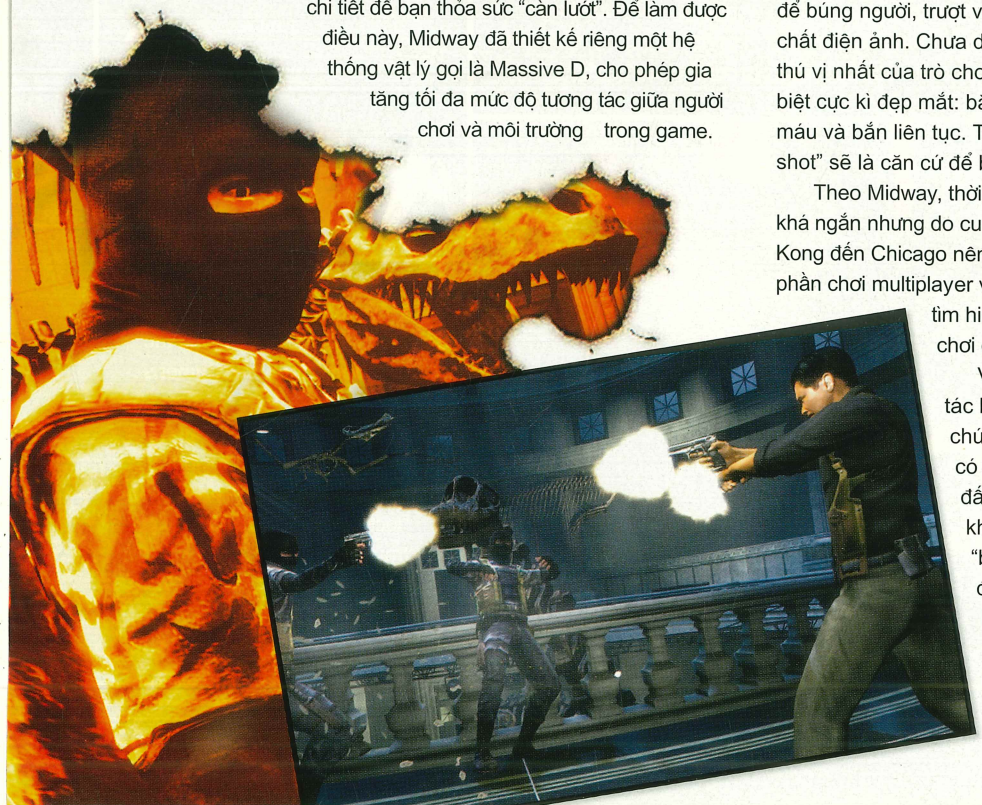
Về cốt truyện, trò chơi mang đậm phong cách điện ảnh Hong Kong với các yếu tố như thế giới tội phạm ngầm, hội Tam Hoàng, ân oán giang hồ... Ở Stranglehold, nhân vật chính trong Hard Boiled, thanh tra cảnh sát Tequila một lần nữa lại dính vào vòng vây của bọn tội phạm Hong Kong và Mafia Nga ở Chicago. Một đồng nghiệp bị mưu sát, gia đình bị tan vỡ vì những rắc rối với xã hội đen, Tequila trong tình cảnh không còn gì để mất đã phải phiêu lưu khắp thế giới tội phạm ngầm ở Hong Kong lẫn Chicago để điều tra về cái chết của người bạn và giải cứu người vợ cũ. Nguy hiểm là điều chắc chắn đối với Tequila, nhưng chiến đấu giữa hai gọng kìm tội phạm là lựa chọn duy nhất mà anh có.

Cũng như Hard Boiled, ở Stranglehold cốt truyện không phải là yếu tố gây chú ý nhất, mà là những pha hành động bắn súng nghẹt thở với thanh tra "máu nóng" Tequila. Do đó, môi trường và cảnh quan trong game được thiết kế cực kì sống động và chi tiết để bạn thỏa sức "càn lướt". Để làm được điều này, Midway đã thiết kế riêng một hệ thống vật lý gọi là Massive D, cho phép gia tăng tối đa mức độ tương tác giữa người chơi và môi trường trong game.

Hầu hết tất cả vật thể như bàn ghế, vách tường, cột nhà, cửa kính... đều có thể bị vỡ nát tùy theo mức độ tác động của người chơi hoặc súng đạn. Điều này làm cho cảm giác bắn súng ở Stranglehold trở nên cực kỳ chân thực và đẹp mắt. Không chỉ mang ý nghĩa phô trương đồ họa, Massive D còn ảnh hưởng nhiều đến gameplay khi các lá chắn trong trò chơi cũng nhanh chóng vỡ tan sau vài phát shotgun hay súng phóng lựu, do đó người chơi buộc phải liên tục tìm chỗ nấp mới. Tuy nhiên, một khả năng đáng chú ý khác là người chơi có thể tự tạo cho mình các lá chắn bằng cách xê dịch các vật thể như bàn ghế hay xe đẩy được sắp xếp khá nhiều trong các trận đấu. Ngoài ra, sự góp mặt của Unreal Engine 3 tích hợp với engine vật lý Havok sẽ đem lại một cơ chế đồ họa lẫn vật lý đỉnh cao.

Nếu đã từng thưởng thức Max Payne hay Dead to Rights, bạn sẽ thấy lại những pha "slow-mo" quen thuộc ở Stranglehold với các tên mới là "Tequila Time". Bên dưới thanh máu là thanh "slow-mo" cho phép bạn làm chậm thời gian và thực hiện các pha nhào lộn bắn súng đúng kiểu Ngô Vũ Sâm. Bạn còn có thể tận dụng môi trường xung quanh như bức tường, tay vịn cầu thang để búng người, trượt ván và thực hiện các pha bắn liên hoàn đầy chất điện ảnh. Chưa dừng lại ở đó, một trong những chức năng thú vị nhất của trò chơi là cảnh Tequila thực hiện các "scene" đặc biệt cực kì đẹp mắt: bắn xoay người, bắn tỉa "slo-mo", tự tăng máu và bắn liên tục. Tỷ lệ bắn chính xác cao và các pha "head-shot" sẽ là căn cứ để bạn nâng điểm kinh nghiệm.

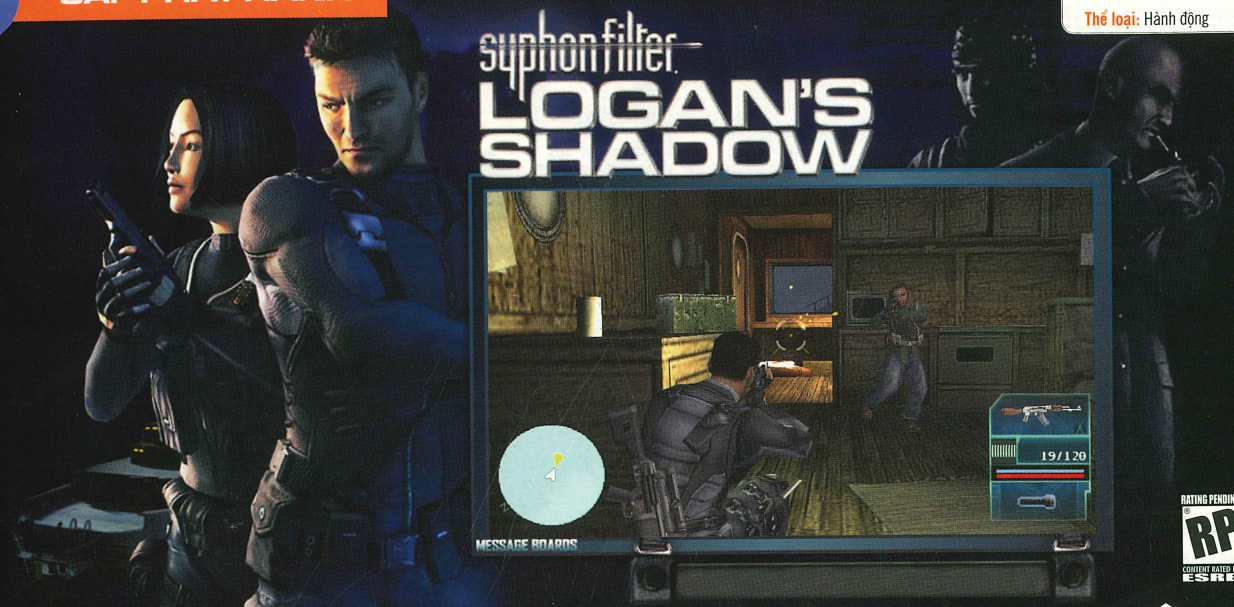
Theo Midway, thời gian một màn chơi đơn trong Stranglehold khá ngắn nhưng do cuộc phiêu lưu của Tequila kéo dài từ Hong Kong đến Chicago nên số lượng màn chơi sẽ nhiều hơn. Hiện phần chơi multiplayer vẫn được giữ kín và các fan đang nóng lòng tìm hiểu cơ chế "Tequila Time" sẽ ứng dụng khi chơi online như thế nào.



Việc Ngô Vũ Sâm và Châu Nhuận Phát hợp tác làm game chắc chắn sẽ thu hút không ít sự chú ý. Tuy nhiên, bản thân Stranglehold vẫn có một sự hấp dẫn đặc biệt ở các pha chiến đấu và tương tác môi trường đẹp mắt. Đã có khá nhiều game trước đây khai thác cơ chế "bullet-time" nhưng hi vọng Stranglehold sẽ đem lại chút gì đó mới mẻ hơn, như tuyên bố trước đây của Ngô Vũ Sâm về trò chơi này: độc đáo và duy nhất.

MINH TÂM

Tên game: Syphon Filter: Logan's Shadow
Thể loại: Hành động

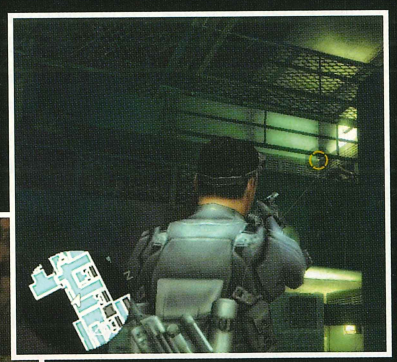


TRÒ CHƠI GIÁN ĐIỆP

Syphon Filtert được xem là thương hiệu tiềm năng của Sony từ thời hãng này phát triển các dòng máy PlayStation. Tuy có nhiều thăng trầm trên hệ PS1 và PS2, dòng game gián điệp này lại bất ngờ thành công rực rỡ trên hệ PSP với phiên bản Dark Mirror phát hành năm ngoái. Sony đã quyết định phát triển phiên bản tiếp theo cho Dark Mirror với cái tên Logan's Shadow.

Đúng như tên gọi, cốt truyện của trò chơi xoay quanh anh chàng siêu điệp viên quen thuộc Gabe Logan thuộc tổ chức bí mật Agency của chính phủ Mỹ. Cũng giống như Dark Mirror, phiên bản mới tiếp tục kể về cuộc chiến của một điệp viên đơn độc chống lại lực lượng khủng bố. Một tổ chức quân sự bí mật đã ăn cắp một công nghệ mới của hải quân Mỹ trên một chuyến tàu và cơ quan tình báo đã chính thức giao nhiệm vụ cho Logan. Tuy nhiên, trong lúc thực thi, người bạn đồng đội Lian Xing của Logan đã mất tích một cách bất ngờ. Cơ quan tình báo quyết định hủy bỏ kế hoạch và rút Logan khỏi nhiệm vụ. Linh tính của siêu điệp viên này mách bảo rằng đang có một âm mưu nào đó phủ lên người nữ cộng sự của anh suốt mười năm qua. Cùng với sự giúp đỡ từ bên trong của cô nàng chuyên viên thông tin quen thuộc Theresa, Gabe Logan một mình điều tra nhằm minh oan cho Lian cũng như khám phá những âm mưu xung quanh công nghệ vũ khí của hải quân Mỹ.

Với kịch bản của họa sĩ, tiểu thuyết gia Greg Rucka (Batman, X-Men, Perfect Dark) và nhạc nền do nhạc sĩ Azam Ali (300) soạn, mặt nội dung và âm thanh của trò chơi chắc chắn sẽ được nâng lên một tầm cao mới. Về gameplay, Logan's Shadow không khác lắm với phiên bản



trước về mặt điều khiển, phân bố nhiệm vụ và sự tương tác. Bản demo tại Sony Gamer's Day hồi giữa tháng 5 cũng cho thấy game có cách điều khiển khá tiện dụng cho thể loại bắn súng trên PSP với chế độ "lock-on" khi bạn nhấn nút cò trái. Ngoài ra, những kĩ năng cũ như nép tường quan sát và bắn kiểu Splinter Cell và Metal Gear Solid vẫn được giữ lại từ bản Dark Mirror. Tuy nhiên,

Phát triển: Sony Bend Studios | **Ngày phát hành:** Tháng 9 năm 2007
Phát hành: Sony | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP

điểm mới của bản này là bạn có thêm khả năng bắn "blind-fire" kiểu Gears of War khi nấp dưới lá chắn - khá thú vị và hữu ích khi bạn phải đối đầu với số đông kẻ địch đang đến gần. Về mặt cận chiến, bạn có thêm chiêu dùng lá chắn sống (human shield) khi tiếp cận kẻ địch từ phía sau. Khi kẹp cổ đối phương, bạn có thêm hai lựa chọn là đánh bất tỉnh hoặc hạ gục luôn. Việc thêm vào các yếu tố cận chiến mới cũng là thông điệp từ nhà phát triển rằng Logan's Shadow sẽ chú trọng đến phong cách "stealth" hơn là kiểu càn lướt bình thường.

Những món vũ khí ở Logan's Shadow cũng không khác lắm so với Dark Mirror. Logan vẫn sử dụng khẩu súng lục Beretta 92 giảm thanh quen thuộc, cùng với các loại súng mới như phóng lựu, bom dính, lựu đạn khói và flashbang. Đặc biệt, Logan có thêm kỹ năng mới là bơi lặn vì trò chơi có một số phân đoạn mà anh chàng này phải đột nhập một con tàu từ dưới biển. Do đó, bạn còn được trang bị thêm các loại vũ khí như súng bắn tên hoặc thủy lôi. Khả năng bơi lặn giúp trò chơi có thêm chiều sâu cần thiết vì bạn linh hoạt hơn trong việc lập kế hoạch đột kích, chọn lựa cách thức thâm nhập thay vì đi theo kiểu tuyến tính như bản cũ. Một số cải tiến nhỏ khác là chức năng "interactive moments" - bạn phải bấm theo đúng thứ tự các nút trên màn hình để thực hiện các động tác nâng đồ vật nặng, thoát khỏi còng tay hay giải mã bom. Đây là phong cách mà Logan's Shadow đã học tập từ các game kinh điển khác trên PS2 như God of War và Resident Evil 4.

Sử dụng chung engine của Dark Mirror, Logan's Shadow hứa hẹn một cơ chế đồ họa chi tiết và đẹp mắt. Ngoài ra, Sony Bend Studios cũng tích hợp thêm engine vật lý Havok nhằm tăng thêm tính tương tác. Về chế độ multi, trò chơi hứa hẹn sẽ hỗ trợ hơn 8 người chơi thông qua kết nối Ad-hoc Mode (Wi-Fi LAN) hoặc Infrastructure Mode (Wi-Fi Internet). Chi tiết phần chơi online hiện vẫn chưa được công bố.

Logan's Shadow là một game PSP được thiết kế khá qui mô so với tầm mức của một game hệ cầm tay thông thường. Lối chơi tự do phối hợp giữa "run-and-gun" và "stealth", đồ họa đẹp cùng cốt truyện đầy chất "điệp vụ bất khả" sẽ là tâm điểm bàn luận cho các game thủ PSP có máu điệp viên vào tháng 9 năm nay.

MINH KHOA

gameloft *World leading publisher and developer of video games. Best Games Publisher - 2006 ME Awards*

Bạn muốn một môi trường làm việc đầy năng động và sáng tạo?
Bạn muốn tạo ra những Mobile Game hàng đầu thế giới?
Hãy đến với GAMELOFT VIETNAM!

Tuyển Dụng

LẬP TRÌNH VIÊN(Mobile Game Programmer)

Lập trình, phát triển video game trên điện thoại di động cho các thị trường Châu Âu, Châu Á, Mỹ ...

- Chuyên ngành lập trình, thông thạo Java, C/C++. Có kiến thức về đồ họa trong Windows. Có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh. Có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến. Biết tiếng Nhật và tiếng Hàn là một lợi thế

NHÂN VIÊN TEST GAME (Mobile Game Tester)

Chơi game trực tiếp trên các loại điện thoại di động để kiểm tra, phát hiện và mô tả lỗi trong game (bạn sẽ được đào tạo để trở thành người test game chuyên nghiệp)

- Yêu thích và có kinh nghiệm chơi video game. Đọc và viết tiếng Anh tốt. Sử dụng thành thạo vi tính văn phòng và Internet.

** Ứng viên nêu rõ chi tiết về kinh nghiệm chơi video game trong hồ sơ xin việc*

CHUYÊN VIÊN THIẾT KẾ VIDEO GAME (Video Game Designer)

Sáng tạo và phát triển ý tưởng thành kịch bản hoàn chỉnh (cách chơi, cốt truyện, nội dung các màn chơi) cho trò chơi trên điện thoại di động, và phối hợp thực hiện trò chơi cùng bộ phận programmer, artist, producer

- Am hiểu về các thể loại video game 2D, 3D trên nhiều hệ máy (PC, PS2, XBOX, GAMECUBE...). Say mê tìm hiểu các thông tin mới nhất về game. Đọc và viết tiếng Anh tốt để có thể viết diễn đạt thiết kế (writing design document). Biết sử dụng các công cụ Photoshop để dễ dàng phác thảo ý tưởng. Khả năng tạo các animation hoặc demo game đơn giản để trình bày ý tưởng là lợi thế. Có kiến thức cơ bản về lập trình và đồ hoạ trên máy tính là lợi thế.

** Mô tả rõ trong hồ sơ về các thể loại game và trên các hệ máy đã chơi*

HOA SĨ ĐỒ HOẠ 2D (2D Graphic Artist)

Thiết kế sáng tạo đồ họa và nhân vật cho video game trên điện thoại di động

- Học chuyên ngành mỹ thuật, mỹ thuật ứng dụng. Khả năng sáng tạo, vẽ tay, thiết kế nhân vật tốt. Thông thạo phần mềm đồ họa (Photoshop...), có thể vẽ và diễn động nhân vật bằng pixel độ phân giải thấp (pixel art) với Photoshop. Yêu thích và có kinh nghiệm chơi video game. Kinh nghiệm làm phim hoạt hình hoặc truyện tranh là lợi thế.

** Gửi kèm một số tác phẩm vẽ tay trong hồ sơ xin việc*

HOA SĨ ĐỒ HOẠ 3D (3D Graphic Artist)

Thiết kế sáng tạo đồ họa, diễn động các vật thể (object) và nhân vật 3D (3D modeling, texturing, animation) với độ phân giải thấp (low polygon resolution) trong các dự án sáng tạo và phát triển video game trên ĐTDĐ

- Thành thạo 3D Max (biết về Character Studio), Photoshop. Có kiến thức về ánh sáng (lighting), tỷ lệ, màu sắc, và đồ họa pixel độ phân giải thấp. Có khả năng sáng tạo tốt, hiểu biết về cơ thể học và chuyển động của cơ thể người. Say mê, yêu thích video game. Có kinh nghiệm làm phim hoạt hình hoặc truyện tranh là lợi thế.

** Ứng viên gửi kèm theo hồ sơ một số tác phẩm đã làm*

QUẢN LÝ DỰ ÁN VIDEO GAME (Video Game Producer)

Quản lý việc thực hiện các dự án phát triển video game trên điện thoại di động. Lập kế hoạch, giám sát và điều phối toàn bộ quá trình phát triển game giữa nhóm phát triển game tại Viêt Nam và Senior Producers ở Pháp cũng như đội ngũ chuyên môn ở các nước khác

- Tốt nghiệp đại học về kinh tế, quản lý (đặc biệt là quản lý dự án), quản trị kinh doanh... Có khả năng quản lý, lên kế hoạch và tổ chức giám sát thực hiện dự án và làm việc theo nhóm dưới áp lực cao. Đam mê và có kinh nghiệm chơi, và khả năng đánh giá video game. Khả năng diễn đạt tốt bằng tiếng Anh.

Để biết thêm thông tin, lấy mẫu đơn xin việc và gửi hồ sơ (bằng tiếng Anh):

recruitment.glvn@gameloft.com

** liên tục nhận hồ sơ* www.gameloft.com
*** Bạn sẽ được đào tạo để trở thành các nhà làm game chuyên nghiệp*

Ace Combat 6: Fires of Liberation

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Namco Bandai Games | **Phát hành:** Namco Bandai Games America | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

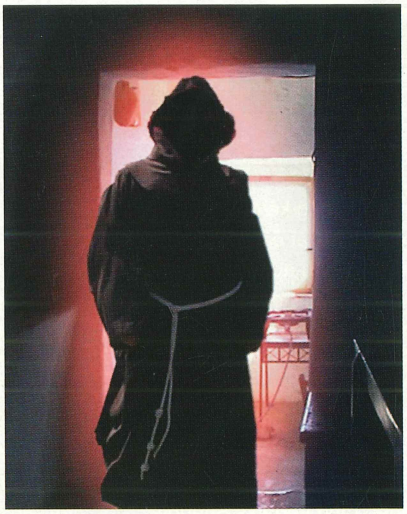
Là phiên bản mới nhất của dòng game mô phỏng lái máy bay lừng danh Ace of Combat 6: Kaiho Heno Senka trên hệ PS2 trước đây, câu chuyện trong Ace Combat 6: Fires of Liberation bắt đầu khi một lực lượng không rõ lai lịch bất ngờ tấn công thành phố Gracemeria bằng việc đánh chiếm cây cầu Kings Bridge và yêu cầu chính quyền địa phương phải nhanh chóng đáp ứng những yêu sách của chúng.

Game cung cấp cho bạn nhiều loại máy bay chiến đấu hiện đại, bao gồm F-15 E Strike Eagle, F-22 Raptor và A-10 Warthog với hệ thống buồng lái được mô phỏng y như thật để bạn dễ dàng truy đuổi và tiêu diệt đối phương. Ngoài mục chơi đơn, Ace Combat 6: Fires of Liberation còn hỗ trợ chế độ chơi multiplayer thông qua dịch vụ Xbox Live.

Anacapri: The Dream

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** S&G Software | **Phát hành:** Got Game | **Ngày phát hành:** 27/06/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Chuyên gia khảo cổ học Nico Fredi được trải thảm đỏ mời đến Capri, một hòn đảo tuyệt đẹp và huyền bí để khám phá bí ẩn về chiếc đĩa Black Obsidian Disk. Tương truyền, món cổ vật này chứa đựng một quyền lực bí ẩn và đó chính là nguyên nhân khiến cư dân địa phương phải "bỏ xứ ra đi". Trong "giấc mơ Capri", người chơi sẽ có dịp khám phá hang động Blue Grotto, đắm mình trong các khu vườn rộng lớn của làng San Michele... với những câu đố hóc búa trước khi tìm thấy chiếc đĩa kỳ bí và mở ra những bí mật.



Burn

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Destan | **Phát hành:** Topware | **Ngày phát hành:** 01/08/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Năm 2055, Dark - một nhân vật không rõ nguồn gốc - bỗng nhiên trở thành "sao sáng" trong làng chiến tranh thế giới bởi thành tích chưa từng bỏ sót mặt trận nào. Ở đâu có xung đột, ở đó có Dark. Chiến tranh kết thúc, không rõ vì lý do gì mà anh chàng này vẫn tiếp tục cầm súng. Nhiều người cho rằng Dark không phải là người bình thường và có một năng lực kỳ lạ nào đó. Lo sợ trước mối hiểm họa tiềm ẩn đáng sợ này, nhà cầm quyền tuyên bố trao thưởng xứng đáng cho những ai có thể đánh bại Dark...

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Thiên Thượng Nhân Gian
10 chuyến du lịch Bắc Kinh
và cơ hội Hát với Đan Trường
Chiến tranh bang phái - lãnh thổ
Thăng Tiên - Nhập Ma
Buôn bán Kim Nguyên Bảo
Thêm nhiều bản đồ mới, vật phẩm mới
Phiên bản mới
Thiên Thượng Nhân Gian
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment
Thông tin chi tiết xem tại www.thegioihoanmy.vn

Call of Duty 4: Modern Warfare

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Infinity Ward | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

Không giống những phiên bản Call of Duty trước đây là chỉ khai thác đề tài Đệ Nhị Thế Chiến, Call of Duty 4: Modern Warfare lấy bối cảnh khu vực Trung Đông đang nóng bỏng bởi sự nổi lên của một nhóm khủng bố do một tên độc tài bí ẩn cầm đầu và được hậu thuẫn từ phía lực lượng chủ nghĩa dân tộc cực đoan đến từ 1 quốc gia châu Âu. Vẫn là những trận đánh nảy lửa mang đậm phong cách Call of Duty ngày nào nhưng Modem Warfare sẽ đem đến cho người chơi một trải nghiệm game bắn súng góc nhìn người thứ nhất hoàn toàn mới với nhiều loại vũ khí tối tân của thế kỷ 21 và một nền đồ họa tuyệt vời.

Company of Heroes: Opposing Fronts

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Relic | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Là bản mở rộng "độc lập", Company of Heroes: Opposing Fronts đem đến cho Đệ Nhị Thế Chiến hai chiến dịch chơi đơn mới, mà cụ thể là cho phép người chơi dẫn dắt quân đội Anh đột kích vào nước Pháp để giải phóng thành phố Caen hay tiểu đoàn thiết giáp Panzer Elite chống đỡ những cuộc phản công từ lực lượng Đồng Minh. Hơn thế, bản mở rộng này còn bổ sung cho bản game gốc khả năng kiểm soát thêm lực lượng Mỹ và quân đội Đức. Cạnh đó, nhà sản xuất hứa hẹn đem đến cho game hệ thống đồ họa và hiệu ứng vật lý cao cấp, AI cải tiến và nhiều tính năng vượt trội khác..

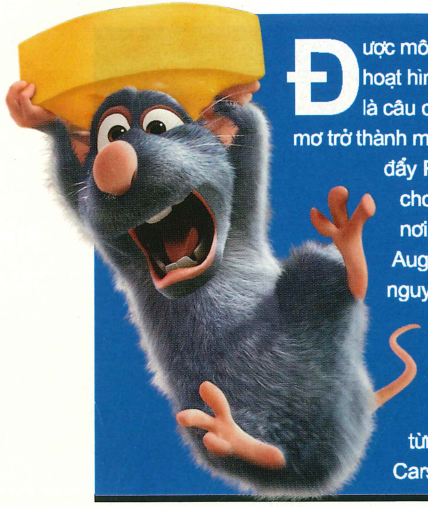
Legend: Hand of God

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Master Creating | **Phát hành:** DTP | **Ngày phát hành:** 2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Nhiều thập kỷ trôi qua, nhiệm vụ thiêng liêng mà các tu sĩ Keeper được đấng tối cao giao phó là bảo vệ ngọn lửa thiêng Holy Flame luôn cháy, không để cho bọn quỷ dữ xâm lấn vùng đất Aelfal. Trong một đêm định mệnh, ngọn lửa bỗng tắt ngúm và kèm theo đó là một đợt tấn công như vũ bão vào tu viện. Người sống sót duy nhất chính là chàng hiệp sĩ vừa được sắc phong danh hiệu Keeper ngay trong đêm ấy. Cùng với cô bạn đồng hành Luna, chàng hiệp sĩ này phát hiện một số mảnh vỡ và đoán rằng ai đó đã cố tình làm tắt ngọn lửa để dọn đường cho lũ quỷ...

Ratatouille

Thể loại: Hành động - Phiêu lưu | **Phát triển:** Heavy Iron | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 26/9/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PSP, Wii, X360, DS, GBA, GC



Được mô phỏng theo nội dung của bộ phim hoạt hình cùng tên của Pixar, Ratatouille là câu chuyện về chú chuột Remy với ước mơ trở thành một đầu bếp tài ba. Định mệnh đưa đẩy Remy đến làm công việc hầu bàn cho một nhà hàng danh tiếng tại Paris, nơi có thần tượng của chú, bếp trưởng Auguste Gusteau. Bất chấp các mối nguy hiểm luôn rình rập, Remy quyết tâm học nghề nấu ăn và đã tạo nhiều sóng gió cho thế giới đầu bếp tại Paris. Liệu lần này, THQ có thành công với Ratatouille như đã từng thành công với Incredibles và Cars hay không, hãy chờ xem.

Riviera: The Promised Land

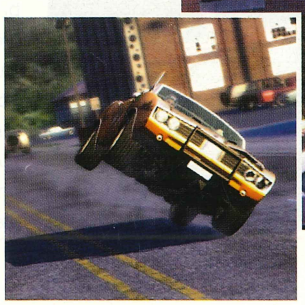
Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Atlus | **Phát hành:** Atlus USA | **Ngày phát hành:** 10/072007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PSP

Hàng ngàn năm trước, trong trận tử chiến Ragnarok với loài quỷ dữ, các vị thần đã chấp nhận hi sinh cuộc sống "an nhàn" của mình để lấy năng lực siêu nhiên tạo ra những chiến binh Grim Angels dũng cảm bảo vệ vương quốc Asgard, mang lại cuộc sống yên bình cho loài người. Không chấp nhận thất bại, thế lực bóng tối xuất hiện trở lại và châm ngòi cho một cuộc chiến mới khốc liệt hơn.

Stuntman: Ignition

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Paradigm | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 31/8/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** Xbox, PS2, PS3

Bạn thích mạo hiểm và say mê môn thể thao tốc độ, hãy đến với Stuntman: Ignition. Với vai trò một cát-ca-đơ chuyên nghiệp, bạn sẽ được dịp phô diễn tài năng lái xe và lòng can đảm của mình qua 6 bộ phim với hơn 35 cảnh quay đầy mạo hiểm. Chỉ cần 1 sơ sót là bạn sẽ "đi tong" ngay lập tức. Game cung cấp hơn 25 loại xe để bạn lựa chọn, từ những chiếc "xế hộp" thể thao ngoại nhập sang trọng cho đến xe môtô hay thậm chí là xe trượt bằng đệm không khí (hovercraft). Đặc biệt, Stuntman: Ignition còn hỗ trợ chế độ chơi multiplayer.



The Club

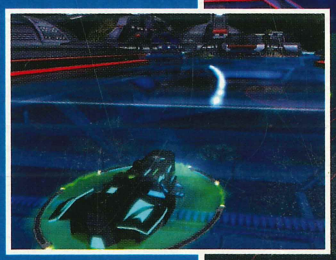
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Bizarre Creations | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Là game bắn súng góc nhìn người thứ 3, The Club là cuộc thanh toán trong thế giới ngầm nơi những tên tội phạm nguy hiểm bậc nhất thế giới luôn muốn tìm cách chứng tỏ thế lực của mình. Game có 8 nhân vật cho người chơi chọn lựa và cung cấp ít nhất 17 loại súng chiến đấu như súng trường Steyr Aug, súng bán tự động SPAS-12, súng máy M60 và súng trường AK-74. Khi tiêu diệt đối phương, bạn nhận được chiến lợi phẩm chính là vũ khí của chúng. Game hỗ trợ chế độ chơi online với 16 người hay lên đến 4 người chơi trên cùng một màn hình với phiên bản trên Xbox 360 và PS3. Phiên bản PC không hỗ trợ bất kỳ mục chơi multiplayer nào.

ThreadSpace: Hyperbol

Thể loại: Chiến thuật trực tuyến | **Phát triển:** Locaine Studios | **Phát hành:** Atari | **Ngày phát hành:** Tháng 7/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Được thử nghiệm beta từ cuối tháng 9 năm ngoái nhưng đến nay bản thương mại của ThreadSpace: Hyperbol mới chính thức khởi động. Lấy bối cảnh tương lai gần, game đưa người chơi đến với cuộc tranh giành The Hub Sector - cánh cổng dịch chuyển nhanh đến các hành tinh trong thiên hà - giữa 4 phe phái Drake Republic, IMF, The Syndicate và Brotherhood of The Zell. Mặt trận chiến thuật trực tuyến trong không gian ảo sẽ là sàn diễn và thi thố tài năng giữa những chiếc phi thuyền to lớn với hệ thống vũ khí được trang bị tối tân và đặc biệt là có thể tùy biến theo cách chơi của mỗi người.



Mercs: Gun4Hire

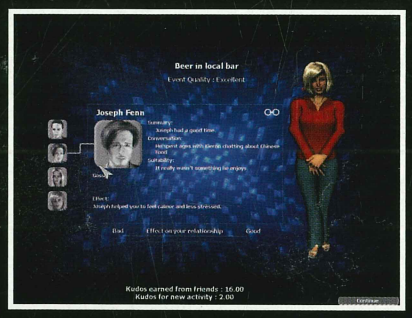
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Star Fish | **Phát hành:** Dusk2Dawn | **Ngày phát hành:** Quý 3/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Sau cuộc đại chiến kéo dài hàng thế kỷ, năm 2496, thủ lĩnh phe Kilgethion đã đặt bút ký hiệp ước hòa bình với Trái đất. Tuy vậy, cả 2 bên vẫn âm thầm chiêu mộ các chiến binh đánh thuê - lực lượng không bị ràng buộc bởi hiệp ước trên - để thực hiện các âm mưu chống phá lẫn nhau. Được giao nhiệm vụ phục kích chuyến hàng tiếp tế của Kilgethion để đánh cướp một món hàng "đặc biệt", tay súng Ran Dragoone vô tình biết được phe này đang lên một kế hoạch bí mật điều quân để cô lập Trái đất.

KUDOS
Cuộc sống tự lập

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Kudos là trò chơi "giả lập" cuộc sống của một con người khi bước vào tuổi 20. Bạn có thể theo đuổi các nghề nghiệp khác nhau như bác sĩ, kỹ sư, diễn viên... với sự giới hạn về tiền bạc và các bước thực hiện. Một trò chơi "click và click" nhẹ nhàng nhưng không kém phần gay cấn. Hãy thử xem!



Bây giờ là 18:20h. Tối nay là sinh nhật lần thứ 20 của tôi. Tôi đang sống tự lập nên một căn hộ nhỏ ở thị trấn Greenville hẻo lánh đã là quá đủ. Nghề nghiệp à? Phục vụ bàn là công việc nhàm chán nhất mà tôi đang thực hiện. Không bằng cấp mà, biết sao bây giờ! Ở chỗ tôi, không có bằng cấp nghĩa là không có chuyên môn và sẽ không được tuyển vào những công việc đòi hỏi chuyên môn. À quên nữa, đến lúc thổi nến rồi, hãy dành chút thời gian cùng tôi cầu nguyện cho một tương lai tươi sáng hơn.

Thứ hai

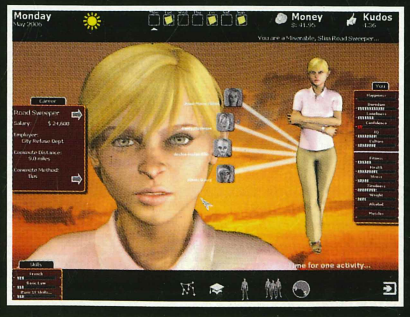
Một tuần mới luôn bắt đầu với ngày thứ hai bận rộn. Chỗ làm cách nhà có 1,5 dặm nên tôi quyết định đi bộ cho khỏe người, lại tiết kiệm được một khoản nhỏ. Cũng có những phương tiện di chuyển cá nhân khác như xe đạp, xe máy hay xe hơi nhưng tôi chưa có tiền mua bạn à. Với mức lương 13,6 USD/ngày như hiện nay, làm sao tôi dám mua chiếc xe đạp giá 140 USD, mà giá xe máy và xe hơi thì còn cao hơn nữa, trong khi cuộc sống còn nhiều thứ phải chi tiêu. Hết giờ làm, còn tí thời gian rảnh, tôi phải đăng ký học thêm cái gì đó. Như tôi đã nói ở trên, phải học chuyên môn mới có việc làm tốt hơn, còn không, cứ phải làm công việc phục vụ bàn nhàm chán.

Tôi muốn trở thành một luật sư. Đơn giản vì tôi ghét mấy tên nhà giàu ỷ có tiền hiếp đáp mấy kẻ nghèo (như tôi chẳng hạn). Hôm rồi có một gã đi chiếc BMW láng coóng húc đổ cổng rào nhà tôi, lủi sạch luôn luống hoa tôi trồng cả tháng nay. Hình như gã đang tập lái xe thì phải. Cảnh sát có đến, nhưng tôi chỉ nhận được một khoản chỉ đủ để làm lại 1/4 cái cổng rào cũ. Tức muốn chết đi được, nhưng chẳng làm được gì cả. Tôi phải trở thành một luật sư, trước hết để tự bảo vệ quyền lợi của mình, sau đó sẽ giúp người khác. Được không bạn? Quá được là đằng khác ấy nhỉ.

Muốn trở thành một luật sư, tối thiểu tôi phải có chứng chỉ pháp luật đại cương (Basic Law), chứng chỉ tin học văn phòng (Basic IT Skills) kèm theo chút vốn ngoại ngữ như Pháp hay Ý. Mấy lớp học buổi tối này đóng học phí theo từng buổi, và phải đăng ký trước một ngày. Vì lớp tin học văn phòng khai giảng vào thứ 3, nên tôi phải đăng ký ngay từ hôm nay mới kịp. Oái, game cho có một hoạt động à, nên mới đăng ký xong đã hết ngày. Mai gặp lại nhé.

Thứ ba

Chào bạn, thế là chúng ta lại gặp nhau. Tôi vừa ở chỗ làm về. Tối nay tôi đi học. Học gì à? Hôm qua tôi đã kể cho bạn nghe rồi mà. Bạn không nhớ ư? Thôi đến



Tên game: Kudos
Thể loại: Mô phỏng

Phát triển: Positech Games
Phát hành: Konami

Ngày phát hành: 7/2006
ESRB: Teen

Cấu hình: CPU 1,2GHz; RAM 128MB; VGA 32MB; Windows 98/2000/XP; 1 CD.

giờ tôi phải đi rồi. Bạn làm tôi mất hứng quá. Bibi nha.

Thứ tư

Lớp pháp luật đại cương thứ sáu mới bắt đầu, nên mai tôi đi đăng ký cũng chả muộn. Có mấy công việc khá hơn chút như thu ngân với mức lương khởi điểm 24,6 USD/ngày. Cũng khá đấy, nhưng chỉ ứng cử được một chỗ thôi. Tôi xin việc nào á? Bí mật. Hì hì...

Thứ sáu

Hôm nay trời đẹp đấy! Tôi cũng thấy khá hơn. Công ty MegaMart vừa gọi đến, họ hỏi tôi có muốn nhận vị trí đã nộp đơn không. Tất nhiên là tôi đồng ý rồi. Peter bạn tôi cũng xin vào đấy nhưng nghe đâu hắn không được chọn. Ít ra tôi cũng có chút "giá trị" nhỉ! Tạm biệt bạn, tôi đi học đây. À, lần này để bạn khỏi làm tôi cụt hứng, tôi nói luôn, tôi đi học pháp luật đại cương.

Thứ bảy

Tôi mới đăng ký lớp tiếng Pháp xong. Sẵn ngày nghỉ, tôi dọn dẹp nhà cửa. Ruồi muỗi bắt đầu xuất hiện nên cần vệ sinh cho sạch sẽ. Tôi cũng muốn gọi cho công ty vệ sinh công cộng, nhưng nghĩ đến khoản phí phải thanh toán cho họ thì lại thôi. Tôi học một lúc 3 môn nên tiền ra như ...suối ấy. Phải tiết kiệm từng ly, từng tí nếu không muốn bị lỡ một buổi học nào.

Chủ Nhật

Buồn ghê, ví thì lép kẹp mà gã Mickey lại rủ đi quán bar. Ờ thì ở đó có mấy cô chân dài trông cũng xinh, nhưng sẽ làm bay của tôi 20 USD tiền vé vào cửa, mà

còn khoản cafe cùng bạn bè nữa chứ. Thôi thôi, hẹn gặp mấy em sau vậy, tôi muốn đi học nhiều hơn. (Nói vậy thôi chứ tôi còn có 18 USD hà, không đủ tiền vào cửa nữa!). Ngày chủ nhật mà chỉ đi bộ và xem tivi thì cũng chán, nhưng vì tương lai, và do "hẻo", cắn răng chịu đựng thôi.

Vài tuần sau...

Mấy tuần rồi mới được gặp lại bạn. Bạn thế nào rồi? Tôi thì không đến nỗi nào. Bạn hãy cẩn thận khi đi ra ngoài đường đó, dạo này nạn móc túi trên đường phố lộng hành quá, tôi mới mất cái ví đựng 50 USD. Xui ơi là xui, cách đây một tuần, nhà tôi bị bẻ khóa, trộm vào nẫng mất khoản tiền 300 USD tôi chưa kịp gửi tiết kiệm. May mà chả còn thứ gì đáng giá để chúng "làm ăn", nên thiệt hại cũng không nhiều lắm. Tôi vẫn có thể... sống tiếp.

Bù lại, tôi mới được nhận vào công ty Mitchells Law, vị trí luật sư tập sự hẳn hoi đấy nhé, lương cũng khá, được 40,2 USD/ngày lận đó. Đừng vội ghen tị với tôi như thế chứ, từ từ tôi giải thích mà. Điều kiện à? Thì chỉ cần 2 điều kiện là đạt 100% kinh nghiệm ở hai môn pháp luật đại cương và tin học văn phòng thôi. Hiện tôi đang học tiếp khóa Intermediate Law, thêm cả tiếng Ý nữa. Tương lai đang dần hé mở lối đi cho tôi.

Sinh nhật thứ 21

Ôi! Tôi rất mừng khi bạn đến tham dự buổi sinh nhật lần thứ 21 này. Hãy xem tôi hiện nay so với một năm trước như thế nào? Tất nhiên tôi đang rất vui nè. Bạn còn nhớ cái gã đi xe BMW làm sập cổng rào nhà tôi không? Hì, hắn dám tái diễn lần thứ hai. Không may cho hắn, lần này hắn phải bồi thường cho tôi một cổng rào mới, mà chắc chắn hơn cái cũ rất nhiều. Hắn lái xe ẩu như thế là đe dọa tính mạng công dân mà. Lão luật sư già của hắn cũng cay lắm, chắc lão ấy ngày nào cũng ra tòa để cãi giúp cho thân chủ của mình, nhưng không qua được tôi. Chút ít kiến thức về luật cộng với tí "mánh khóe" mà tôi học được từ lúc tập sự đã giúp tôi chiến thắng.

Ủy ban dân số mới gửi cho tôi một bản báo cáo hành vi ứng xử. Trong đó thời gian tham gia các hoạt động xã hội (chủ yếu là với bạn bè) là 1%, thời gian "thui thủi một mình" là 60% và thời gian đi học là 39%. Thói quen thường xuyên là đi bộ, vừa giảm stress vừa tăng cường sức khỏe. Bạn gái à? Tôi chưa nghĩ đến đâu.

Sau sinh nhật thứ 22

Chào quý khách hàng. Ồ, xin lỗi nhé. Đã lâu không gặp nên tôi không kịp nhận ra bạn. Hơn một năm rồi đúng không nào? Dạo này công việc của một luật sư chuyên nghiệp như tôi khá căng thẳng, đến nỗi tôi phải nuôi mèo và cá để giảm stress đấy. Tất nhiên là tôi cũng kiếm được kha khá từ công việc này.

Tôi vừa mới nhận chứng chỉ cả hai khóa Human Rights Law và Advanced Law thì đã phải lao tiếp vào 2 khóa luật cao cấp khác là Expect Law và Corporate Law. Tất cả vì sự nghiệp và tương lai cả đấy. Xong hai khóa này, tôi đủ sức thành lập Văn phòng luật sư riêng. Hiện tôi cũng tranh thủ đọc hàng tá sách trau dồi kỹ năng về con người, khả năng nói chuyện trước công chúng, trong đó có một số cuốn về nâng cao chỉ số IQ và văn hóa nữa đấy. Bạn có thể mua chúng trong siêu thị, mỗi ngày cố gắng đọc vài chục trang, khi nào đọc xong thì bán đi để thu lại phân nửa số tiền đã mua.

Này, đừng vội đoán bừa như thế chứ. Ở mặt này thì tôi trội hơn bạn đấy. Tôi vừa quen với cô nàng Laura trong lớp Media Studies – một nữ phóng viên khá xinh đẹp. Hôm qua, hai đứa cùng đi xem bộ phim Người Nhện 3, thích chưa nào? Cũng chưa có gì, nhưng tôi không dám đảm bảo là sẽ không có gì đâu! Thứ bảy tuần này chúng tôi sẽ đi nghỉ mát tại Hawaii. Tôi không cho bạn đi cùng được đâu.

Sao? Bây giờ bạn muốn được như tôi à? Vậy thì hãy thử Kudos đi. Chỉ cần vài giờ đồng hồ là bạn thành thạo ngay thôi mà. Bật mí nè, nhớ save game lại trước mỗi bước quyết định là có thể ăn gian bằng cách load lại đấy. Không sao đâu, khi chơi game, ăn gian kiểu đấy cũng chỉ là chuyện... bình thường thôi!

KIM HOÀN

Khi chơi game offline sau khi chơi một màn chơi rồi lưu lại xin hỏi có phần mềm nào cài được password để người khác không xoá được màn chơi của mình không *(ngaymai1998@yahoo.com.vn)*

Bạn không thể ngăn người khác xóa các màn chơi của mình (nếu sử dụng chung máy tính). Giải pháp đơn giản nhất là bạn nên sao chép các file save của game để khi cần có thể mang ra sử dụng. Cách thực hiện đã đăng ở mục Hỏi Đáp TGG số 43 (tháng 6/2007).

Em đang chơi Dynasty Warriors 5. Xin cho em hỏi muốn chuyển đổi ngôn ngữ từ tiếng Hoa sang tiếng Anh thì làm như thế nào? *(thanhchivu@yahoo.com)*

Thông thường, khi muốn chuyển đổi ngôn ngữ (như phụ đề), thì nhà phát triển đưa ra một bản cập nhật (patch). Người dùng chỉ cần tải và chạy file patch đó là đã có thể sử dụng được. Do Dynasty Warriors 5 chưa có file patch về ngôn ngữ, nên bạn chưa thể chuyển đổi từ tiếng Hoa sang tiếng Anh.

Em chơi trò The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay thì game yêu cầu phải hỗ trợ OpenGL 1.3 trở lên. Em sử dụng card đồ họa Asus N6200/TD 128MB nhưng không chơi được. Em muốn biết nguyên nhân do vì sao, có phải do card đồ hoạ trên không hỗ trợ OpenGL không? *(neo_ducthinh_matrix5@yahoo.com)*

Theo thông tin tham khảo trên website của hãng Asus (www.asus.com) thì dòng card N6200/TD/128M hỗ trợ Shader Model 3.0 và OpenGL 1.5. Như vậy, card đồ họa không phải là nguyên nhân khiến bạn không chơi được game nếu như driver card đồ họa vẫn sử dụng tốt. Bạn nên kiểm tra các yếu tố khác như CPU, RAM...

Máy nhà em có cấu hình CPU Celeron 2,5GHz, RAM 248MB, card đồ họa onboard 96MB. Lúc đầu máy em có thể chạy tốt Call of Duy nhưng về sau lại chạy rất lag? *(npbaoquan@yahoo.com.vn)*

Card đồ họa onboard lấy một phần RAM của hệ thống tạo thành bộ nhớ của mình. Vì vậy, có thể do lượng RAM của hệ thống không đủ đáp ứng các màn chơi sau của game nên xảy ra tình trạng như trên (nhất là khi chạy Windows XP). Bạn nên nâng cấp RAM từ 512MB trở lên.

Em có máy PS2. Em thấy có 2 cổng USB nhỏ bên dưới máy nhưng không biết nó dùng để làm gì? *(vhkhanh@yahoo.com.vn)*

Hai cổng USB đó dùng kết nối các thiết bị ngoại vi (như vô-lăng, webcam...) sử dụng cổng USB nhằm giúp bạn chơi game thoải mái hơn, "prồ" hơn. Bạn có thể tìm hiểu thêm về các thiết bị này tại các cửa hàng bán máy PS2.

Xin chỉ giúp cách diệt 2 con quái vật đầu người mình ngựa trong Tomb Raider: Anniversary. Thông tin của Lara Croft có nói về 1 cái vòng phía sau tấm khiên của 2 con này "there is a ring on the back on the centaur's shield". *(peyu412@yahoo.com)*

Hai con quái vật mà bạn mô tả được gọi là nhân mã (centaurs), xuất hiện trong màn 8 Tomb of Tihocan. Bạn đã thấy bọn nhân mã có mang khiên? Đó là "bí quyết" diệt chúng. Trước khi hành động, chú ý phía trên góc phải màn hình có 2 thanh: màu vàng chỉ máu của nhân mã, màu đỏ chỉ sự nổi giận của bọn chúng. Đầu tiên, bạn hãy bắn liên tục vào bọn nhân mã để khiến chúng nổi giận và lăn xả vào Lara. Tiếp theo, lúc chúng áp sát Lara, bạn sử dụng kỹ năng Adrenaline Dodge (có thể nhấn thêm nút Crouch) để bắn head-shot ngay khi có hồng tâm hiện ra ở đầu của 1 trong 2 tên. Nếu thành công, chúng sẽ đánh rớt tấm khiên. Đến đây, khi thấy bọn nhân mã chuẩn bị phát ra những tia sáng màu xanh, bạn hãy chạy lại chỗ cái khiên bị rớt, xoay vào chúng để khiến chúng (một trong hai tên) bị hóa đá. Lập tức, buông tấm khiên ra và nhanh chóng nã đạn vào tượng đá. Bằng cách này, bạn sẽ lần lượt bắn hạ từng tên nhân mã.

Em chơi Hitman: BloodMoney đến màn "A new life" thì bí đường. *(beyeuoi520@yahoo.com)*

Ở màn chơi này, bạn có 2 nhiệm vụ chính: một là diệt tên trùm Vinnie Sinistra, hai là lấy cuộn microfilm từ cô bồ của gã. Trong màn chơi, bạn sẽ thấy một gã mập mạp thích xem tivi, đó là Vinnie Sinistra; còn cô bồ thì liên tục di chuyển từ hồ bơi, nhà bếp đến phòng khách. Để tiếp cận được hai nhân vật này, bạn sẽ phải vượt qua 2 vòng cảnh giới: vòng ngoài là các đặc vụ FBI, vòng trong là hàng rào vệ sĩ. Chúc bạn thành công.

Trong Metal Gear Solid 3: Snake Eater, em không đánh được boss The Sorrow. Vậy làm sao để diệt được nó? *(nobita_depzai_chuayeuai@yahoo.com)*

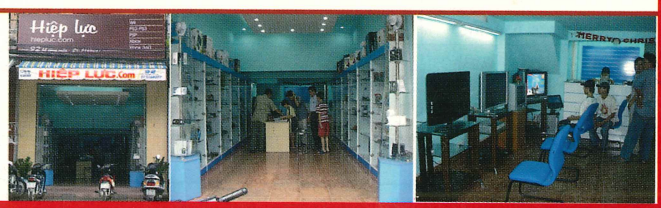
Do không có cách diệt The Sorrow vào lúc này, nên bạn hãy đi dọc theo con suối. Ở phía hạ lưu (cuối dòng suối), game sẽ buộc Snake chết. Khi màn hình "Snake is dead" hiện ra, bạn nhấn nút L2 chọn vật dụng hồi sinh Revival Pill (hình chiếc răng) rồi nhấn "O" để sử dụng, game sẽ chuyển qua đoạn cắt cảnh và đi tiếp.

HIỆP LỰC

Hiệp Lực cùng bạn vui Hè 2007

Nơi cung cấp các hệ máy games mới nhất, hàng mới 100%, giá tốt nhất, phục vụ tận tình, uy tín và chất lượng!

ĐC: 92 Hồ Tùng Mậu, P.Bến Nghé, Q.I, TP.HCM
Tel: (08) 9144037 - 0909091456 - 0908939456
Email: rongvang762003@yahoo.com
www.hiepluc.com



7 Bước tới thành công trong Warhammer 40000

Kỳ 3: Tối ưu hóa bộ binh

Tổng quan

Các đơn vị chiến đấu trong game Dawn of War: Dark Crusade (DoW) được chia làm hai nhóm chính đó là bộ binh (Infantry) và các đơn vị cơ giới (Vehicle). Mặc dù game không có các đơn vị không quân nhưng không vì thế mà tính chiến thuật của game giảm đi.

Bộ binh được chia làm hai loại chính:

Bộ binh thường (Infantry): Giá thành rẻ, thời gian đào tạo ngắn nhưng kém về sức chịu đựng và khả năng công phá.

Bộ binh hạng nặng (Heavy Infantry): Khá dai sức và nguy hiểm, chúng còn được trang bị những vũ khí hạng nặng, điều đó bù đắp cho việc mất thời gian lâu hơn để đào tạo.

Trong DoW:DC các đơn vị bộ binh luôn đi theo một nhóm (squad) có số lượng từ 1~20 đơn vị (unit) và đi cùng họ là đội trưởng (squad leader). Tuy nhiên cũng có các trường hợp ngoại lệ đó là các đơn vị anh hùng (hero), chỉ huy (commander) hoặc các đơn vị hỗ trợ (support unit), chúng chỉ tính là 1 unit.

Hướng dẫn cơ bản: (cho người mới chơi)

1. Lệnh tấn công đối với các đơn vị trong game

• **F1:** Trạng thái tấn công cơ bản, tấn công khi phát hiện địch trong tầm bắn và truy kích trong một khoảng cách gần

• **F2:** Giữ vững vị trí không manh động

• **F3:** Trạng thái tấn công trong đó ưu tiên phá hoại công trình

• **F4:** Trạng thái ngừng bắn tạm thời

• **F5:** Trạng thái tấn công quyết liệt, truy kích tới cùng

• **F6:** Chế độ tấn công cận chiến (melee attack)

• **F7:** Chế độ tấn công từ xa (range attack)

2. Khác với các game dàn trận cùng thể loại, bạn không thể điều khiển từng unit mà chỉ có thể điều khiển 1 nhóm các đơn vị chiến đấu. Các đơn vị bộ binh sẽ di chuyển theo một đội ngũ nhất định, thường là hình chữ nhật hoặc hình vuông. Khi các nhóm quân rơi vào tình trạng cản đường thì chúng sẽ không thể di chuyển được, hãy chú ý kỹ điều này!

3. Khi nhóm quân của bạn bị mất điểm morale (điểm màu xanh dương) thì hãy nhanh chóng cho chúng lui về đằng sau để hồi phục vì không có morale thì đơn vị của bạn xem như cầm chắc cái chết (xem bài 1: morale)

4. Hãy lợi dụng những địa hình đặc biệt (đồi dốc, hố bom) để làm giảm sát thương do đối phương gây ra.

5. Lưu ý quan trọng nhất: các đơn vị bộ binh trong game đều có hai mức sát thương khác nhau đó là sát thương cận chiến và sát thương tầm xa, khi các đơn vị áp sát nhau thì chúng sẽ đánh cận chiến chứ không dùng vũ khí như thông thường, đây là điểm đặc biệt nhất của game. Có những đơn vị đánh tầm xa rất tốt nhưng lại quá yếu khi cận chiến, bạn hãy khai thác những điểm yếu này để có thể triển khai chiến thuật phá rối hàng ngũ đối phương bằng những đơn vị có chỉ số cận chiến cao hơn đối phương.

Dưới đây là bảng đánh giá sơ bộ, bạn có thể nhận thấy mặt mạnh, yếu của bộ binh từng phe qua các giai đoạn phát triển (Tier). Việc đánh giá dựa trên 5 mức độ: rất yếu (r-Y), yếu (Y), trung bình (TB), tốt (T), rất tốt (r-T) *(xem bảng)*.

Tier	Tier 1			Tier 2			Tier 3		
Khả năng	Cận chiến	Đánh xa	Độ cơ động	Cận chiến	Đánh xa	Độ cơ động	Cận chiến	Đánh xa	Độ cơ động
Tau	TB	T	TB	Y	r-T	TB	T	r-T	TB
Eldar	TB	T	T	TB	T	r-T	TB	r-T	r-T
Imperial Guard	Y	Y	TB	TB	T	TB	T	T	TB
Space Marine	T	T	TB	T	T	TB	T	T	TB
Chaos	TB	T	T	r-T	TB	T	r-T	T	T
Necron	r-T	TB	r-Y	T	T	Y	TB	T	Y
Ork	TB	TB	T	TB	T	T	T	T	TB

Tối ưu hóa đơn vị bộ binh:

Tau: Phe này vào giai đoạn đầu sở hữu những đơn vị đánh xa thuộc hàng dữ dằn của game, tuy nhiên, chúng lại khá yếu khi cận chiến, điều đó khiến bạn hết sức vất vả khi điều khiển quân mình. Tuy nhiên bắt đầu từ Tier2 (xây dựng công trình Path to Enlightenment) trở đi, skill Mark enemy của đơn vị Pathfinder Team (gấp đôi thiệt hại dành cho đối phương trúng phải chiêu này) khiến cho Tau trở thành một đối thủ khá nguy hiểm. Để bù đắp cho khả năng cận chiến yếu thì bạn có hai sự lựa chọn về chiến thuật:

• Sử dụng kỹ năng micro tránh các đơn vị cận chiến của địch, sau đó dùng kỹ năng Snare Trap của Tau Commander (khiến đối phương đi chậm lại) kết hợp kỹ năng Mark Enemy để có thể tiêu diệt các đơn vị của đối phương từ khoảng cách xa mà chịu ít thiệt hại hơn. Các đơn vị bộ binh của Tau có tầm bắn khá xa (hơn hẳn các công trình phòng thủ), điều đó khiến chúng trở nên vô cùng nguy hiểm. Nên kết hợp với đơn vị Devilfish troop carrier (tàu chở quân) để tăng tính cơ động cho bộ binh.

• Phát triển quân đội dựa trên các đơn vị Kroot bằng cách xây công trình Kauyon amen. Đơn vị Greater Knarlok thuộc quân Kroot là những đơn vị cận chiến rất dai sức và nguy hiểm, thích hợp cho việc làm bia chắn đạn cho các đơn vị tầm xa của bạn.

Các đơn vị bộ binh của phe này khá mạnh khi giao chiến với bộ binh lẫn các thiết bị cơ giới. Bạn sẽ không cần phải tiêu tốn nhiều chi phí phát triển các đơn vị cơ giới. Tuy nhiên bộ binh Tau cũng thuộc vào hàng đắt đỏ đấy.

Imperial Guard: Nhìn vào bảng so sánh, các bạn hẳn sẽ thắc mắc nhiều về phe này, ở cấp độ đầu các đơn vị của IG khá yếu so với các đơn vị của đối phương. Mặc dù vậy bạn có thể xây các đơn vị này với tốc độ và số lượng nhiều hơn các phe khác.

• Ở giai đoạn đầu, hãy cho một đơn vị Comissar đi kèm với một đội Guardsmen. Đội Guardsmen này có nhiệm vụ đối đầu với các đơn vị cận chiến của đối phương trong khi các nhóm khác tiêu diệt đối phương từ khoảng cách xa. Số lượng đông, chi phí đào tạo thấp là lợi thế ban đầu của IG.

Nâng cấp lên Tier2 (nâng cấp tại công trình Field Command) thì các đơn vị Guardsmen bắt đầu có khả năng trang bị các loại vũ khí đặc biệt như súng phóng lựu (Grenade Launcher) hay Plasma (Plasma Gun), cộng với việc nâng cấp kỹ năng Weapon Specialize tại công trình Tactica Control (gấp đôi thiệt hại gây ra bởi các loại vũ khí trên). Chính những điều đó sẽ cải thiện khả năng tác chiến của đơn vị Guardsmen, chúng có khả năng chống chọi nhiều loại bộ binh khác nhau, cả bộ binh thường lẫn bộ binh hạng nặng.

• Đối với các đơn vị của IG thì điều đáng quan tâm nhất đó là chỉ số morale của chúng. Các đơn vị bộ binh của IG dễ rớt morale vì chỉ số morale của chúng khá thấp. Để khắc phục tình trạng này bạn hãy cho các đơn vị hỗ trợ như Commissar, Priest. Psyker đi kèm các nhóm quân (lệnh Attach squad). Sau đây là ví dụ phương án ghép đội:

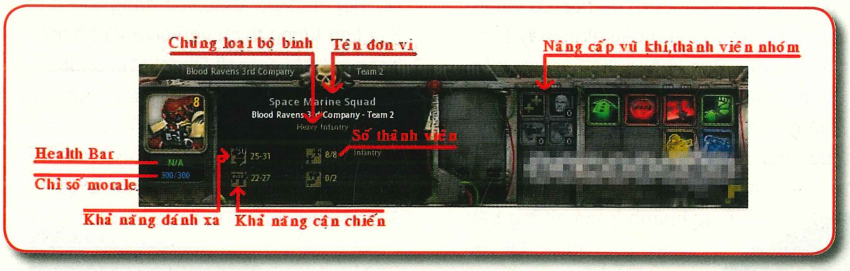
2 Priest đi chung với 2 Guardsmen Squad (đưa chỉ số Morale của Guardsmen từ 300 lên 500)

1 Comissar đi chung với Karskin Squad (cộng thêm 200 điểm morale cho đơn vị Karskin)

1 Priest đi chung với 1 Orgyn Squad. Vì Orgyn là đơn vị cận chiến quan trọng nhất của IG trong Tier3 nên việc ghép 1 priest với Orgyn sẽ làm tăng chỉ số morale của Orgyn lên 500, đồng thời kỹ năng Fanaticism của priest sẽ làm cho điểm morale của nhóm hồi phục ngay tức thì cộng với trạng thái bất tử trong 10 giây. Lời quá đi chứ!

• Các đơn vị bộ binh của IG nhìn chung khá yếu và tính cơ động thấp nên bạn hãy sử dụng thêm các chiến xa để hỗ trợ cho chúng như dùng đơn vị Chimera để chở quân, Hellhound để làm giảm morale của bộ binh địch hoặc dùng Sentinel để tiêu diệt xe cơ giới của đối phương. Đơn vị Basilik (pháo binh) sẽ khiến cho bộ binh địch bị phân tán (scattered), không còn khả năng chống trả.

HOÀNG LONG



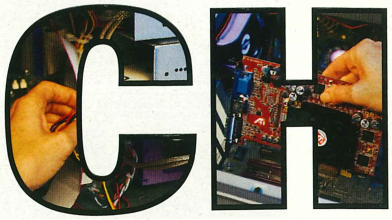
HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@yahoo.com
ĐT HN: 04.7261373 ĐT HCM: 08.2961349

Giá tốt nhất - Dịch vụ tốt nhất

- Giảm giá 10% tất cả linh kiện mua kèm máy
- Wii giá 5.700.000
- PSP Standard Pack giá 3.400.000
- PS3 bản 20GB giá 8.500.000
- PS3 bản 60GB giá 9.500.000
- PS2 giá 2.600.000
- XB360 giá 5.800.000
- DS Lite giá 2.500.000

Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73 hoặc truy cập vào địa chỉ www.hotgameshop.net để biết thêm chi tiết về đợt siêu khuyến mại này

PHẦN CỨNG GAME TỰ RÁP MÁY TÍNH



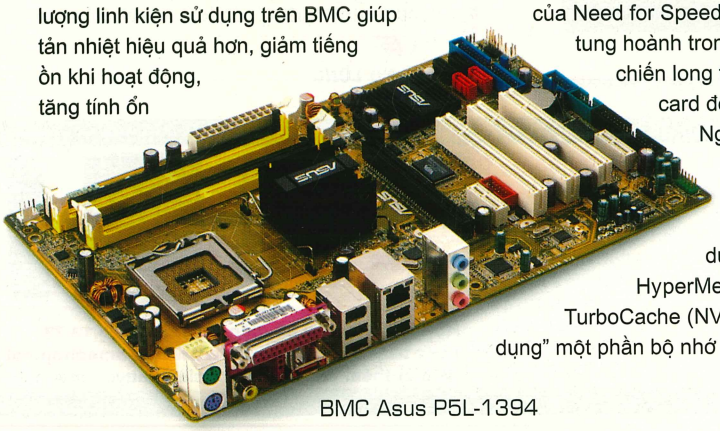
Trong bài "Máy tính tự ráp" (ID: A0610_129), chúng ta đã cùng nhau xây dựng một bộ máy tính cho nhu cầu phổ thông. Trong bài viết này, chúng ta sẽ tiếp tục "xách giỏ ra chợ" lựa chọn cấu hình máy chơi game (máy game) với khoảng 730 USD (màn hình tùy chọn) theo tiêu chí cấu hình mạnh, chi phí hợp lý. Theo tiêu chí này, chúng ta sẽ chọn lựa những thiết bị phần cứng thông dụng, những nhà sản xuất (NSX) có tên tuổi hoặc được nhiều người dùng tin cậy, có tham khảo thông tin các sản phẩm, NSX được giải Sản phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất và chuyên mục Mua gì? Ở đâu? hàng năm của TGVT - PCWVN. Ngoài ra, bạn nên tham khảo yêu cầu phần cứng các bài viết trong chuyên mục "Giới thiệu game" để lựa chọn cấu hình phần cứng phù hợp theo từng thể loại game.

Bo mạch chủ (Mainboard)

Bo mạch chủ (BMC) là nền tảng để xây dựng máy tính của bạn. Tuy cùng sử dụng 1 chipset nhưng mỗi NSX thường có vài sản phẩm khác nhau để đáp ứng nhu cầu đa dạng của người dùng. Thậm chí một số NSX "ưu ái" thiết kế dòng BMC dành cho game thủ có khả năng ép xung cao; tuy nhiên, bài viết này không "ép buộc" game thủ "vừa phải cày game vừa ép xung".

Khi lựa chọn BMC, bạn cần lưu ý đến loại chipset sử dụng vì đây là yếu tố chính quyết định các tính năng, tốc độ và hiệu năng của BMC; thiết kế tản nhiệt và chất lượng linh kiện sử dụng trên BMC giúp tản nhiệt hiệu quả hơn, giảm tiếng ồn khi hoạt động, tăng tính ổn định hệ thống, nâng cao tuổi thọ BMC.

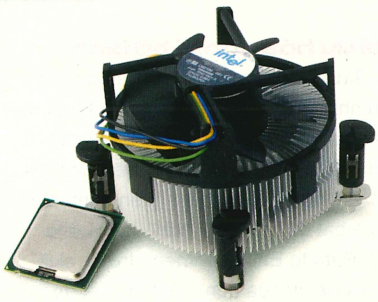
Với tiêu chí "rẻ, đẹp, bền", chúng ta tạm "dừng bước" với BMC sử dụng chipset Intel 945P/ICH7. Tham khảo thêm thông tin về BMC này trong bài viết "Core 2 Duo nổi bật trên 945" (ID: A0701_48).



BMC Asus P5L-1394

Bộ xử lý (CPU)

Intel tiếp tục khẳng định vị trí của mình trong cuộc đua tốc độ, hiệu năng khi tung ra BXL Core 2 Duo. Dòng BXL này được sản xuất trên công nghệ 65nm, bus hệ thống 1066MHz, socket 775LGA; hỗ trợ SIMD instructions, Virtualization Technology, Execute Disable Bit, Enhanced Intel SpeedStep Technology, Intel Active Management Technology và các tập lệnh MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3... Các thử nghiệm do Test Lab tiến hành trong bài "E6300 rẻ mà ngon" (ID: A0704_60) cũng cho thấy sức mạnh vượt trội của Core 2 Duo so với các BXL thế hệ trước. Vậy thì chúng ta thống nhất chọn Core 2 Duo trong cấu hình máy game nhé.



Core2 Duo E6320 1,86 GHz

Card đồ họa (Graphic card)

Khác với dòng máy tính văn phòng, có thể sử dụng card đồ họa tích hợp trên BMC, tiết kiệm chi phí "đầu tư" cho những phần cứng khác. Card đồ họa có vai trò rất quan trọng trong cấu hình máy tính chơi game. Bạn không thể có cảm giác chìm "ngập" trong những khung cảnh hùng vĩ, đồi núi ngút ngàn của Far Cry, lướt như bay trên đường đua cháy bỏng của Need for Speed: Most Wanted, tung hoành trong những trận chiến long trời lở đất với card đồ họa "bèo". Ngoài ra, bạn nên lưu ý là một số card đồ họa sử dụng công nghệ HyperMemory (ATI), TurboCache (NVIDIA) lại "chiếm dụng" một phần bộ nhớ hệ thống làm vùng dựng đồ họa nên khó lòng đáp ứng được những game đòi hỏi tính năng đồ họa cao cấp.

Đầu năm 2007, NVIDIA đem tin vui đến các game thủ chuyên nghiệp với chip đồ họa (GPU) NVIDIA GeForce 8. GeForce 8 có 4 công nghệ chính hoàn toàn thay đổi so với các dòng GPU trước đây: CUDA (compute unified device architecture) hợp nhất các quá trình đổ bóng và hàng lệnh xử lý cho phép tận dụng tối đa phần cứng để tăng tốc độ xử lý; NVIDIA GigaThread cơ bản dựa trên cấu trúc xử lý dòng dữ liệu liên tục, không gián đoạn; Lumenex Engine cho phép nâng mức khử răng cưa lên 16x, nâng mức dựng hình HDR (High Dynamic Range) lên FP32 (32 bit floating point) và kết hợp dựng HDR với khử răng cưa đa mẫu; NVIDIA Quantum Effects thể hiện thật hơn các hiệu ứng vật lý. Ngoài ra, một ưu điểm khác của dòng GeForce 8 là tính tương thích với Vista và hỗ trợ hoàn toàn Microsoft DirectX10, shader model 4.0 sẵn sàng "chào đón" game mới trong tương lai. Chúng ta sẽ chọn card đồ họa sử dụng chipset Geforce 8600GT; tham khảo "Tưng bừng Geforce 8" (ID: A0706_44).

Gigabyte GV-NX86T256D

ƠI GAME

Bộ nhớ (RAM)

Sau card đồ họa, RAM là phần cứng cần quan tâm trong cấu hình máy game. Không nên tiết kiệm khi chọn RAM vì nếu RAM chất lượng kém hoặc bị lỗi sẽ gây nhiều phiền toái cho bạn. Hiện tại, DDR2-SDRAM dòng phổ thông của những thương hiệu nổi tiếng như Apacer, Corsair, Kingston, Kingmax giảm giá mạnh, chênh lệch không nhiều so với nhãn hiệu khác. Nếu không có nhu cầu ép xung, loại RAM này là lựa chọn tốt để tiết kiệm chi phí. Nếu túi tiền "rủng rỉnh", bạn có thể chọn dòng cao cấp hơn như Corsair XMS2 Twin2X.

Corsair Value Select PC5300

Ổ cứng (Hard disk)

Trong năm qua, công nghệ ổ cứng không có nhiều thay đổi trừ sự xuất hiện của chuẩn SATA2 có tốc độ truy xuất dữ liệu nhanh gấp 2 lần chuẩn SATA (300MB/s so với 150MB/s). Giá cả và chế độ bảo hành là yếu tố được người dùng quan tâm khi chọn mua do tốc độ truy xuất dữ liệu của ổ cứng giữa các nhãn hiệu không chênh lệch nhau nhiều. Với máy game, bạn nên chọn ổ cứng SATA2 dung lượng 160GB trở lên.

Ổ quang (Optical drive)

Chúng ta sẽ chọn ổ DVD-ROM do hầu hết các game hiện nay sử dụng đĩa DVD. Hơn nữa, giá ổ DVD-ROM chênh lệch không nhiều so với CD-ROM. Ngoài ra, bạn có thể chọn ổ quang combo (đọc DVD, ghi CD).

Tương tự ổ cứng, ổ quang cũng ít có sự thay đổi trong vài năm qua ngoại trừ sự xuất hiện ổ DVD-ROM giao tiếp SATA. Nếu xét về tốc độ, tốc độ đọc/ghi trung bình của ổ DVD-ROM 16X khoảng 21MB/s trong khi băng thông IDE ATA100 là 100MB/s và SATA là 150MB/s. Do đó, tốc độ đọc/ghi trung bình của DVD-ROM 16X giao tiếp SATA và IDE là ngang nhau; ngoại trừ cáp SATA có kích thước nhỏ hơn.

Bảng liệt kê cấu hình tham khảo

Tên sản phẩm	Giá (USD)
Bo mạch chủ Asus P5L-1394	106
Bộ xử lý Intel Core 2 Duo E6320 1,86GHz, 2x2MB L2, bus 1066MHz, socket 775	178
Corsair Value Select PC5300 2x512MB	48
Card đồ họa Gigabyte GV-NX86T256D	189
Ổ cứng Samsung 160GB 7200rpm SATA2	66
DVD-ROM ASUS 16X, SATA	23,5
Bàn phím Logitech	7
Chuột laser Acrox MVJ, 1600dpi	16
Thùng máy Cooler Master Centurion 5	54
Bộ nguồn Cooler Master Extreme Power 430W	44
Tổng cộng	731,5

Ghi chú: Giá linh kiện chỉ mang tính tham khảo. Để có thông tin chính xác, bạn vui lòng liên hệ trực tiếp với nhà phân phối hoặc tại các cửa hàng bán lẻ.

Chuột, bàn phím (Mouse, Keyboard)

Trong dòng máy văn phòng, chuột và bàn phím đơn giản là thiết bị nhập liệu, chỉ cần phím bấm êm nhẹ và một số phím nóng thuận lợi hơn cho người dùng. Nhưng trong máy game, chuột và bàn phím là vũ khí "bất ly thân" trên con đường chinh chiến, ảnh hưởng đến sự thành bại của bạn; nhất là trong thể loại game bắn súng FPS. Do đó, bạn nên chọn bàn phím phù hợp với cỡ tay của bạn, có độ nhạy tốt, phím bấm êm, không quá cứng cũng không quá mềm.

Chuột laser sử dụng công nghệ cảm biến bằng tia laser có độ nhạy cao hơn, chính xác hơn so với chuột quang (sử dụng công nghệ cảm biến bằng tia hồng ngoại). Ngoài ra, chuột laser có thể sử dụng trên bề mặt nhiều loại vật liệu khác nhau mà không cần dùng tấm lót chuột (mouse pad). Bạn có thể tham khảo một số loại chuột trong các bài viết: Chuột laser - Vũ khí đáng giá, ID: G0602_46, Săn chuột chơi game, ID: G0701_70. Tuy nhiên, với tiêu chí "rẻ, đẹp, bền" của bài viết, chúng ta sẽ chọn bàn phím và chuột laser phổ thông.

Thùng máy (Case)

Vài năm trước đây, thùng máy thường ít được người dùng quan tâm khi chọn mua máy tính; mặt khác, cũng không có nhiều tên tuổi để lựa chọn. Tuy nhiên, sự xuất hiện của một số thương hiệu như Alienware, Antec, Cooler Master, Thermaltake, NZXT... trong thời gian gần đây giúp người dùng có nhiều cơ hội ngắm nghía, chọn lựa, thể hiện cá tính của mình hơn. Bạn có thể chọn kiểu dáng thùng máy theo sở thích cá nhân, tuy nhiên cần lưu ý một số điểm sau khi lựa chọn: thùng máy phải chắc chắn và cứng cáp, không gian bên trong rộng rãi, thiết kế hợp lý. Mặt trước, sau và bên hông có thể gắn được quạt giải nhiệt, tạo sự thông thoáng trong thùng máy. Mặt trước nên có cổng USB và ngõ Audio, tiện dụng hơn cho người dùng.

Bộ nguồn (Power supply unit)

Chất lượng, công suất bộ nguồn ngày càng được người dùng quan tâm hơn. Đừng tiếc tiền khi đầu tư cho bộ nguồn hệ thống vì chúng sẽ giúp bạn tránh những sự cố đáng tiếc khi xảy ra quá tải. Tuy nhiên, bạn cần tính toán công suất hệ thống để chọn mua bộ nguồn thích hợp. Tham khảo thêm thông tin liên quan việc lựa chọn bộ nguồn hợp lý (tham khảo bài Giải bài toán nguồn điện, ID: A0505_131 và Bộ nguồn - Gánh PC tải nặng, ID: A1205_56).

ĐÔNG QUÂN

ELS Summer Intel Cup 2007
Lửa thử vàng

Giải đấu ELS Summer Intel Cup 2007 vừa khép lại (24/4-22/5). Tuy quy mô chưa lớn nhưng đây được xem là một giải khá nóng, chuyên nghiệp vì có nhiều "hảo thủ" tham dự. Giải được tổ chức và thi đấu trên hệ thống máy chủ của esport.vn, công ty Intel tài trợ giải thưởng.

Kết thúc vòng đấu Ladder, 16 game thủ được tuyển chọn vào vòng Final. Trong danh sách 16 game thủ tham gia có 5 game thủ nước ngoài, 5 game thủ mang tag proA, 3 game thủ đến từ clan Thuoclao. Q9 Gaming và 1 từ clan SCVN. Game thủ vô địch WCG 2006 Việt Nam Đoàn Lê Minh – A_Ngoc cũng tham gia thi đấu với ID là Kumiko. Theo game thủ Nguyễn Trung Kiên – DVN.Solidfox, master của Clan DreamVN cho biết"Thật sự thì tôi không quan tâm lắm đến việc ai sẽ vô địch ở giải đấu này, điều tích cực mà tôi thấy là Việt Nam đã có được một giải đấu "open" cho các game thủ nước ngoài tham gia. Đó cũng là cơ hội để các game thủ VN được giao lưu và học hỏi ở họ. Đó là ảnh hưởng tích cực của các game thủ nước ngoài ở giải đấu này".

ELS Summer Intel Cup 2007 đã làm được điều mà cả World Cyber Game lẫn VietNam eSport Championship vẫn chưa làm được, đó là tạo một giải đấu "Open" cho các game thủ quốc tế tham gia, từ đó tạo điều kiện cọ xát cũng như học hỏi cho game thủ Việt Nam. Nhưng game thủ Việt Nam tham gia không chỉ với mục tiêu là học hỏi mà còn là chiến thắng trong giải đấu.

Starcraft – game thủ Việt Nam khẳng định mình

Trái với nhiều dự đoán, game thủ Việt Nam đã thi đấu xuất sắc khi liên tiếp hạ gục game thủ nước ngoài. Trong đó, 2 Terran của proArmy Gaming là proA.Sirty – Lưu Vũ Hà Trung và proA.Nexttime – Nguyễn Mai Trung đã xuất sắc đánh bại 3 game thủ nước ngoài là Zegarra Vasquez - LRM)Darki, Sergey Sergeevich - 3D-Mamon (Nga) và Diogo Babosar - Gohome aka sYz (Bồ Đào Nha).

Tại vòng ngoài, Q9.AutumnWind - Nguyễn Minh Tuệ đã có cuộc đại chiến với proArmy Gaming. Cả 3 game thủ chạm trán tại vòng đấu này đều đến từ đội game Hà Nội nổi tiếng.

Trận đấu được đánh giá là quyết liệt nhất chính là cuộc so tài giữa Nguyễn Minh Tuệ - Q9.AutumnWind và Lê Thanh Hà – proA.Thuoclao. Trận chung kết VESC ngày nào đã được tái hiện tại vòng đấu Final của ELS Summer Intel Cup. Trong trận đấu này, một lần nữa Q9.AutumnWind đã vượt qua proA. Thuoclao.

Tuy đánh tan được đại quân Protoss của Lê Thanh Hà nhưng binh đoàn Zerg của Nguyễn Minh Tuệ vẫn không thể vượt qua được bức tường cuối cùng của "đội quân chuyên nghiệp" Terran của Lưu Vũ Hà Trung và đành thúc thủ 0 – 2. Với lối đánh chắc chắn, chiến thuật phù hợp và đầy ngẫu hứng. proA.Sirty – Hà Trung đã làm nên một trận đấu TvZ xuất sắc, xứng đáng là đối thủ cuối cùng của nhà vô địch Min Kim "Almighty".

Nhưng dù thi đấu xuất sắc, Lưu Vũ Hà Trung vẫn không vượt qua được game thủ người Mỹ gốc Hàn Min Kim và đành chấp nhận vị trí á quân.

Giải đấu kết thúc đúng như mong đợi của các game thủ. Tuy không đoạt được chức vô địch nhưng khoảng cách giữa game thủ Việt Nam và game thủ quốc tế được rút ngắn lại.

Kết quả giải ELS Summer – Intel Cup 2007

Game	Thứ hạng	Game thủ
Warcraft	Giải nhất	Phan Văn Nam
	Giải nhì	Trịnh Quốc Việt
	Giải ba	Lê Quốc Dũng
Starcraft	Giải nhất	Min Kim (Mỹ)
	Giải nhì	Lưu Vũ Hà Trung
	Giải ba	Nguyễn Minh Tuệ

Warcraft - rộn ràng những trận chung kết sớm

Sau một tháng thi đấu Ladder, vòng chung kết ELS chính thức diễn ra từ 24-27/6/2007. 16 gương mặt tham gia vòng chung kết đều là những tên tuổi trong làng thể thao điện tử Việt Nam như: Seta, Blackmoon, DarlSlayer, e.Focus...

Ở cùng một nhánh thi đấu, proA. Blackmoon - Phan Văn Nam và Seta.VIE – Lê Quốc Dũng, 2 ứng cử viên cho chức vô địch đã gặp nhau ở bán kết.

Không phụ sự trông đợi của anh em clan proA, Blackmoon một lần nữa đánh bại game thủ Night Elf sau 3 trận đấu khá nhanh nhưng không kém phần quyết liệt. Với chiến thắng đó, Blackmoon vào trận chung kết gặp một đồng đội khác của Seta ở clan VIE là Sweet.VIE – Trịnh Quốc Việt, cũng sử dụng chủng tộc Night Elf. Có lẽ Blackmoon đã thực sự trở thành khắc tinh của Night Elf (tất cả 3 đối thủ trước đó của Blackmoon đều chơi Night Elf và đều thua), vận dụng hiệu quả lối đánh nhanh, mở mỏ sớm cũng như "tower rush" của Human, Blackmoon hạ nốt đàn anh Sweet để giành chức vô địch.

ESVN

Granado Espada
CUỘC THI TÀI MMORPG KHU VỰC

Granado Espada hay viết tắt là GE (đọc là "gi") là game nhập vai trực tuyến, do nhà sáng tác game huyền thoại người Hàn Quốc Kim Hak-kyu và IMC Game xây dựng với số tiền đầu tư lên đến 56 triệu USD. GE được xây dựng trên nền 3D tiên tiến với mảng âm thanh do những nghệ sĩ DJ nổi tiếng như Tiesto và SoundTeMP đảm nhận. Nhờ đó, trong tháng 4 năm ngoái, GE đã vinh dự được tôn vinh là trò chơi có cốt truyện hay nhất và có đồ họa xuất sắc nhất tại thị trường cực kỳ khó tính, đặc biệt là thể loại MMORPG: Hàn Quốc.

GE Global đã chính thức bước vào giai đoạn Pre-Open Beta ngày 17/5 vừa qua. GE có những điểm mới độc đáo chưa thấy ở bất kỳ game nhập vai trực tuyến nào. Ví dụ như MCC (Multi Control Characters) – hệ thống điều khiển đa nhân vật, XAI – hệ thống trí tuệ nhân tạo giúp quái vật thông minh hơn, phối hợp đồng bộ giữa các nhân vật... GE ngày càng thu hút cộng đồng game thủ thế giới và nhất là cộng đồng game thủ Đông Nám Á. Vào ngày 16/6 vừa qua, gần 1 tháng sau giai đoạn Pre Open Beta, GE tổ chức giải đấu PvP Tournament tại Singapore với sự tham gia của những anh tài trong khu vực như Singapore, Malaysia, Philipines và Việt Nam.

Game thủ Đào Vũ Hải (áo xanh)

Tại Việt Nam, công ty cổ phần công nghệ Thế Giới Ảo – CyberWorld chính thức trở thành đối tác quan trọng của IAH (công ty phát hành GE tại Đông Nam Á) và cũng là nhà tài trợ chính cho giải vòng loại khu vực tại Việt Nam để chọn 4 game thủ GE đến Singapore tham dự vòng chung kết.

GE Việt Nam đa sắc màu

Ngày 9/6, tại Đại học Bách Khoa TP.HCM đã diễn ra các cuộc tranh tài nảy lửa giữa các cao thủ GE đất Sài thành. Sau những trận đấu căng thẳng vòng loại đã lộ diện 4 anh tài bước vào vòng bán kết. Bất ngờ lớn nhất là sự xuất hiện của một "bóng hồng" GE duy nhất: Phạm Mai Phương với Family trong game là Masta.

Game thủ Đỗ Thành Trung (đứng giữa, áo sơ mi trắng)

Kết thúc vòng loại khu vực TP.HCM, Đào Vũ Hải là đại diện đầu tiên tham dự vòng chung kết tại Singapore.

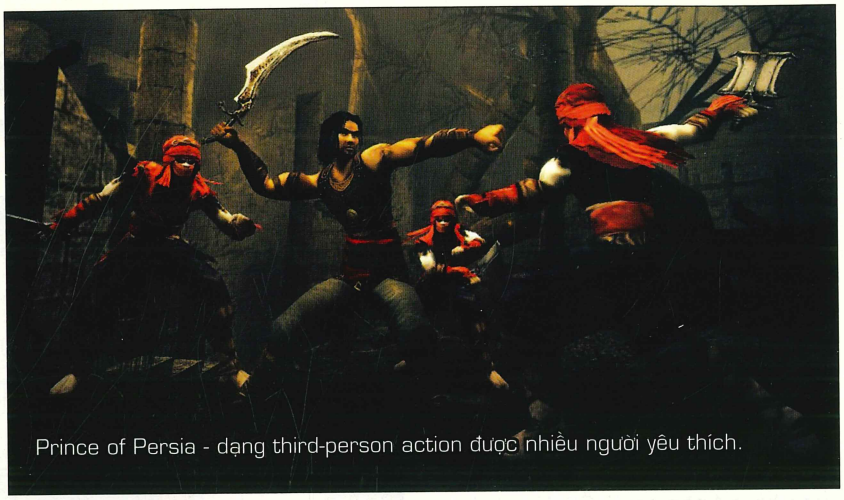
Ngày 10/6, vòng loại khu vực Hà Nội cũng đã diễn ra và game thủ Đỗ Thành Trung đã được chọn tham dự vòng chung kết.

Tuy nhiên, vào giờ chót, Đỗ Thành Trung gặp một số trục trặc cá nhân nên ban tổ chức thay vị trí của anh là game thủ đứng thứ 2 – Nguyễn Lê Công. Ngoài hai game thủ trên, ban tổ chức chỉ định 2 game thủ khác là Nguyễn Mạnh Hùng và Nguyễn Đức Thành cùng tham gia vào trận chung kết tại Singapore. Ngay trước giờ đi in, chúng tôi đã kịp cập nhật kết quả thi đấu tại Singapore với kết quả không hề gây "chấn động" là do chưa quen bàn phím và kinh nghiệm thi đấu nên đoàn game thủ của chúng ta tạm "dừng chân" ở vòng loại. Thông tin mới nhất được cập nhật tại: *http://ge.iahgames.com/vn*.

ESVN

TÌM HIỂU THỂ LOẠI GAME

Bạn nghe loáng thoáng những tay chơi game sôi nổi nói về thể loại game này nọ và cũng muốn tìm hiểu. Cụ thể hơn bạn muốn biết các thể loại để chọn game phù hợp hay dùng đúng từ "chuyên môn" để trả lời nếu có người hỏi game bạn đang chơi thuộc thể loại gì?



Prince of Persia - dạng third-person action được nhiều người yêu thích.

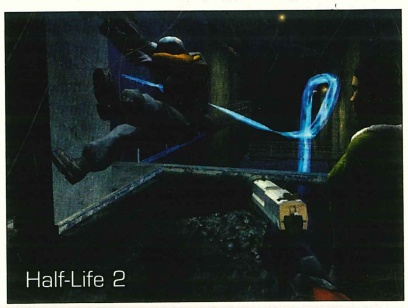
Nếu trước kia game chỉ xoay quanh 4 thể loại hành động, chiến thuật, nhập vai hay phiêu lưu; thì nay, việc phân chia như vậy chỉ còn là giải pháp "làm nhanh, làm tắt". Bởi vì nhà phát triển liên tục sáng tạo ra những thể loại "lai" hoặc thể loại mới. Do đó, thay vì "ép" thể loại cho game, bạn có thể mô tả đặc điểm, cách chơi... của game.

Bài viết này chỉ đơn giản giới thiệu sơ bộ một số thể loại game đang có mặt trên thị trường và ưu tiên gọi tên bằng tiếng Anh cho... chắc ăn!

Action (hành động)

Gồm tất cả tựa game có liên quan đến... tất nhiên là... hành động, đề cao khả năng chiến đấu của nhân vật trong từng khu vực rộng lớn; ít sử dụng câu đố, thông điệp phức tạp, trận đánh tay đôi (nếu có thì là lúc đánh trùm).

Dạng phổ biến nhất là các trò chơi first-person point-of-view (1st PPOV, góc nhìn người thứ nhất): người chơi "nhìn" bằng mắt của chính nhân vật. Dạng này yêu cầu người chơi phải có khả năng phản xạ nhanh, phối hợp tay-mắt tốt, am tường các loại vũ khí trong game và hợp phong cách "chạy và bắn"; nên còn gọi first-person shooter (FPS). Bạn đã chơi Half-Life 2 chưa? Đây là game tiêu biểu cho FPS. Trong game, người chơi sẽ phải tự "nghiên cứu" công dụng và sức sát thương của từng loại vũ khí để sử dụng hiệu quả nhất.



Half-Life 2

Một dạng khác là third-person point-of-view (3rd PPOV, góc nhìn người thứ ba): người chơi quan sát từ phía trên hoặc từ sau lưng nhân vật; và vị trí quan sát có thể thay đổi. Dòng game Prince of Persia (chuyến phiêu lưu của chàng hoàng tử Ba Tư) được xếp vào dạng third-person action (TPA). Còn kiểu chơi "chạy đâu bắn đó" của siêu chiến binh trong Lost Planet là đại diện cho dạng third-person shooter (TPS).

Role-playing (nhập vai, RPG)

Với RPG, người chơi vào vai một nhân vật hoặc một nhóm để tham gia các sự kiện, giao tiếp với các nhân vật "phụ" NPC (non-player characters), tham gia các cuộc chiến (theo lượt hoặc thời gian thực) với một quá trình xây dựng nhân vật thông qua việc tăng cấp độ (level up), phát triển các kỹ năng (skill), tính cách... Thế giới trong RPG thường lấy bối cảnh châu Âu xưa với các phép màu huyền bí, hoặc lấy bối cảnh giả tưởng đậm chất "fantasy".

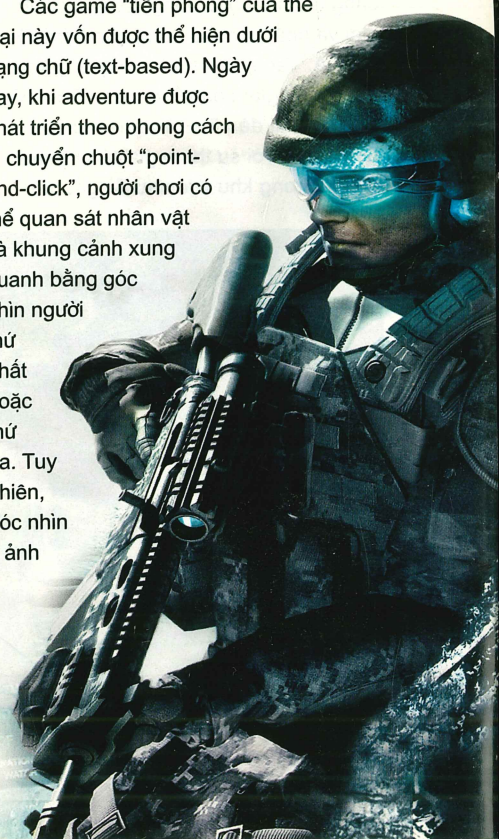
Action-role-playing (nhập vai hành động, Action RPG) nhấn mạnh sự khám phá các vùng đất và áp dụng kiểu chiến đấu theo thời gian thực, ví dụ game Two Worlds. Action RPG tương đối dễ chơi.

Còn dạng RPG nhấn mạnh vị trí, tốc độ, tầm đánh của nhân vật trong trận chiến được gọi là tactical role-playing (nhập vai chiến thuật, Tactical RPG) hoặc turn-based role-playing (nhập vai theo lượt), ví dụ Final Fantasy Tactics, Disgaea. Dạng này thường phức tạp và "khó nuốt" hơn Action RPG.

Adventure (phiêu lưu)

Nét cơ bản của adventure là khám phá các vùng đất, tìm các vật dụng và giải đố; có rất ít hoặc không có các cảnh mang tính "hành động". Khác với RPG, adventure có rất ít hoặc không có sự phát triển nhân vật, cũng như không tăng cấp độ.

Các game "tiên phong" của thể loại này vốn được thể hiện dưới dạng chữ (text-based). Ngày nay, khi adventure được phát triển theo phong cách di chuyển chuột "point-and-click", người chơi có thể quan sát nhân vật và khung cảnh xung quanh bằng góc nhìn người thứ nhất hoặc thứ ba. Tuy nhiên, góc nhìn ít ảnh



hưởng đến lối chơi của thể loại game này.

Game phiêu lưu có cốt truyện rất chặt chẽ và rất dài, đòi hỏi người chơi phải vận dụng "trí tuệ", lòng nhẫn nại và sự quyết đoán để chọn hướng đi tốt nhất. Chuyến du hành vào lòng đất Journey To The Center of The Earth sẽ "dìm" bạn bằng những câu đố phức tạp.

Strategy (chiến thuật)

Strategy chú trọng cách quản lý nguồn tài nguyên và quân đội trước những đối thủ do máy hoặc người chơi khác điều khiển và hầu hết đều "dính dáng" chiến tranh. Nhìn chung, có 2 dạng phân biệt được là real-time strategy (chiến thuật thời gian thực, RTS) và turn-based strategy (chiến thuật theo lượt, TBS).

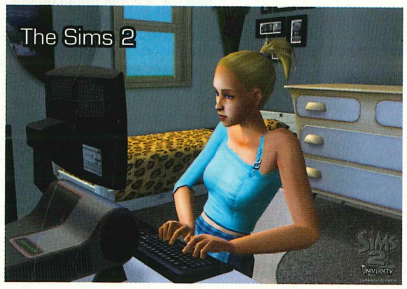
RTS có đặc trưng là hành động (diễn biến) xảy ra liên tục, không ngừng do danh sách các lệnh được đưa ra liên tục, đòi hỏi người chơi phải có cách "điều binh khiển tướng" hợp lý. Tiêu biểu là Starcraft: Brood War hay Warcraft III: Frozen Throne.

Còn với đặc thù các hành động bắt buộc dừng theo định kỳ để đặt vào các lệnh, TBS đòi hỏi người chơi phải biết cách tính toán "nặng nhẹ" cho mỗi lượt đi của mình. Dòng game "trung thành" với TBS là Heroes of Might and Magic.

Thể loại này có một số rất ít game không lấy đề tài chiến tranh mà hướng về kinh tế hoặc chính trị, như Monopoly Tycoon.

Các thể loại khác "nhỏ" hơn

- **Survival horror (kinh dị).** Gần giống action-adventure nhưng luôn tạo ra cảm giác sợ hãi và tình trạng hồi hộp cho người chơi. Yếu tố kinh dị thường được tạo ra từ ma quỷ, linh hồn, các xác chết di động (zombie). Game dạng này không dành cho những người mắc bệnh tim. Không tin? Bạn có thể "so tim" cùng hai dòng game Silent Hill và Resident Evil, hoặc tập làm quen với Cold Fear.
- **Simulation (mô phỏng).** Yêu cầu duy nhất của simulation là phải mô phỏng làm sao cho càng giống thế giới thực càng tốt, thường mô phỏng một "nghề" nào đó như Virtual Skipper 3, hoặc là cả một "thế giới ảo" The Sims. Một số game "tycoon" thuộc thể loại này còn được xem là nhánh rẽ từ thể loại strategy như Zoo Tycoon, Hospital Tycoon. Chính vì mang yếu tố "bắt chước" giống simulation, một số game được gán thành dạng "sinh sau" như racing simulation, flight simulation..., chẳng hạn Microsoft Flight Simulator.



Một số biến thể của action

- Stealth-action (hành động bí mật). Được xây dựng theo hướng tránh né xung đột trực tiếp với đối phương, tạo điều kiện cho người chơi sử dụng các kỹ năng ẩn nấp, quan sát đối thủ từ xa, do thám... Ví dụ: Metal Gear Solid, Splinter Cell.

- Tactical shooters. Một đội hình gồm vài nhân vật chơi theo kiểu phối hợp chiến thuật nhóm nhỏ. Đề tài thường là quân sự, hoặc cảnh sát chống khủng bố. Ví dụ: SWAT 4, Ghost Recon Advanced Warfighter.
- Beat-em-up thường thiết kế dạng đánh tay không với một tốp đông đối thủ; ví dụ Final Fight.
- Shoot-em-up (cách viết khác: shmup). Người chơi được sử dụng vũ khí (súng ống) để bắn bất cứ thứ gì trên màn hình, thông thường là phải chiến đấu với một số đông đối thủ, cũng có vài màn chơi lái máy bay/xe cộ theo hướng "bắn bắn". Ví dụ: R-Type, Gradius.
- Hack-and-slash: game tập trung vào các màn cận chiến ác liệt. Ví dụ: Dynasty Warriors.
- Platform. Game tập trung vào các thử thách về động tác nhảy (jumping) hoặc chuyển động của nhân vật nhiều hơn là chiến đấu. Ngày trước là chú lùn Mario "hái nấm" giải cứu công chúa. Còn ngày nay? Có Super Mario Bros.
- Ngoài ra, còn có thể loại action-adventure (hành động-phiêu lưu), pha trộn các yếu tố của cả hai thể loại hành động và phiêu lưu, như dòng game Tomb Raider. Xét tổng quát, ranh giới giữa các thể loại action, action-adventure hay action RPG là rất mong manh, khó phân biệt, muốn xác định được thì phải dựa trên các mối quan hệ và tầm quan trọng của các yếu tố chiến đấu (combat), giải đố (puzzle-solving) hay cách thức xây dựng nhân vật (character development).

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
KTC
Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
Lưu ý: chương trình không áp dụng đối với dòng Ram Twin 1GB-675-TWIN2X1024-5400C4
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

• **Sports (thể thao).** Được xem là một nhánh rẽ của simulation, sports mô tả một môn thể thao của thế giới thực diễn ra trong môi trường 3D. Game thường được tổ chức theo cơ cấu mùa giải, và cho phép người chơi đảm nhận các vị trí huấn luyện viên, ông bầu... bên cạnh các tính năng trao đổi, chuyển nhượng cầu thủ, quản lý ngân sách. Ở thể loại này, hiện nay ít game nào có thể qua mặt "vua bóng đá" FiFa của Electronic Arts.

• **Puzzle (giải đố).** Đây là lĩnh vực dành cho những người yêu thích các câu đố cực... khó, hơn hẳn adventure. Game đòi hỏi người chơi giải quyết nhanh chóng (và phải chính xác) các vấn đề đã được đặt ra theo hướng suy luận logic. Đôi khi các vấn đề này lại được lồng ghép, xâu chuỗi để tăng độ khó. Không ít người đã tỏ ra bối rối trước Chain Reaction vì không tìm được lời giải phù hợp.

• **Rhythm (âm nhạc).** Game tập trung âm nhạc và thời gian, điều khiển bằng cách nhấn nút trên một bộ điều chỉnh thông thường hoặc thực hiện thao tác trên một thiết bị đặc biệt như dance pad hay microphone. Ví dụ: Dance Dance Revolution.

• **Fighting (đối kháng).** Đặc trưng của thể loại này là những trận so tài tay đôi giữa các nhân vật. Dòng game tiêu biểu: Tekken, Street Fighter.

• **Racing (đua xe).** Đặc trưng là các cuộc đua có tính thời gian giữa các nhân vật hoặc các loại xe cộ.

Game Twisted Metal: Black

• **Vehicular combat (đua xe chiến đấu).** Có thể xem là một dạng action "lai" racing nhưng chú trọng nhiều vào chiến đấu hơn là các thao tác "bẻ cua" trong khi chơi. Thể loại này có Twisted Metal: Black, Destruction Derby.

• **Party- hay Entertainment (giải trí).** Là dạng game ngắn, đơn giản, được thiết kế cho nhiều người chơi và... dễ chơi, như Fuzion Frenzy 2.

• **Massively-multiplayer online (MMO).** Đặc trưng của thể loại này là có một số rất đông người tham gia trong một thế giới liên tục, qua sự giao tiếp cộng đồng trực tuyến với những người chơi khác. Dạng gặp nhiều nhất là massively-multiplayer online role-playing game (MMORPG - game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi) như Võ Lâm Truyền Kỳ hay Thế Giới Hoàn Mỹ. Dạng "rồng cuộn hổ phục" đang chờ cơ hội khai hỏa là massively-multiplayer online first-person shooter (MMOFPS - game bắn súng trực tuyến góc nhìn người thứ nhất nhiều người chơi) với tiêu điểm Huxley của Webzen (Hàn Quốc). Còn một dạng nữa đang trong giai đoạn "tìm thành công" là MMO Strategy (game chiến thuật trực tuyến).

Multiplayer online casual game (MOCG). Đây là dạng trò chơi trực tuyến mà không cần thiết phải chiến đấu với các nhân vật NPC, chủ yếu là thi đấu giữa những người chơi với nhau, thông qua hình thức tạo phòng (room) và chọn đối thủ một cách ngẫu nhiên. Gunbound, Audition là các tựa MOCG xuất hiện sớm nhất ở Việt Nam.

Điểm sơ vài thể loại phổ biến, chắc bạn đã nắm được cách phân chia thể loại game dựa vào một số tiêu chí nhất định. Cũng như bất kỳ hệ thống phân loại nào, việc phân định thể loại game cũng gây lắm tranh cãi! Có thể bạn cũng "tức mình" muốn trao đổi thêm về bài viết, vậy đừng ngại ngần trao đổi với Thế Giới Game. Có 3 phần quà "nho nhỏ xinh xinh" dành cho những ý kiến đóng góp hay nhất cho bài viết này.

HOÀNG KIM

Tài liệu tham khảo:

3D Game Programming All In One (Kenneth C.Finney, 2004)

The Videogame Style Guide and Reference Manual (David Thomas-Scott Steinberg-Kyle Orland, 2007).

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

CYBER G	45
GAMELOFT- Công Ty TNHH	71
HALO	31
HIỆP LỰC	79
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame	81
IDG VIỆT NAM – Công Ty TNHH	36,37
INTEL	Bìa 3, 32a, 32b,39
MIMI	25,32c
MRD	Bìa 2
NETGAME	18,19
QUANG MINH DEC	73
SAIGONTEL	65
TẤN THÀNH – Công Ty TNHH	32c
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng	Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina	1, 5

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

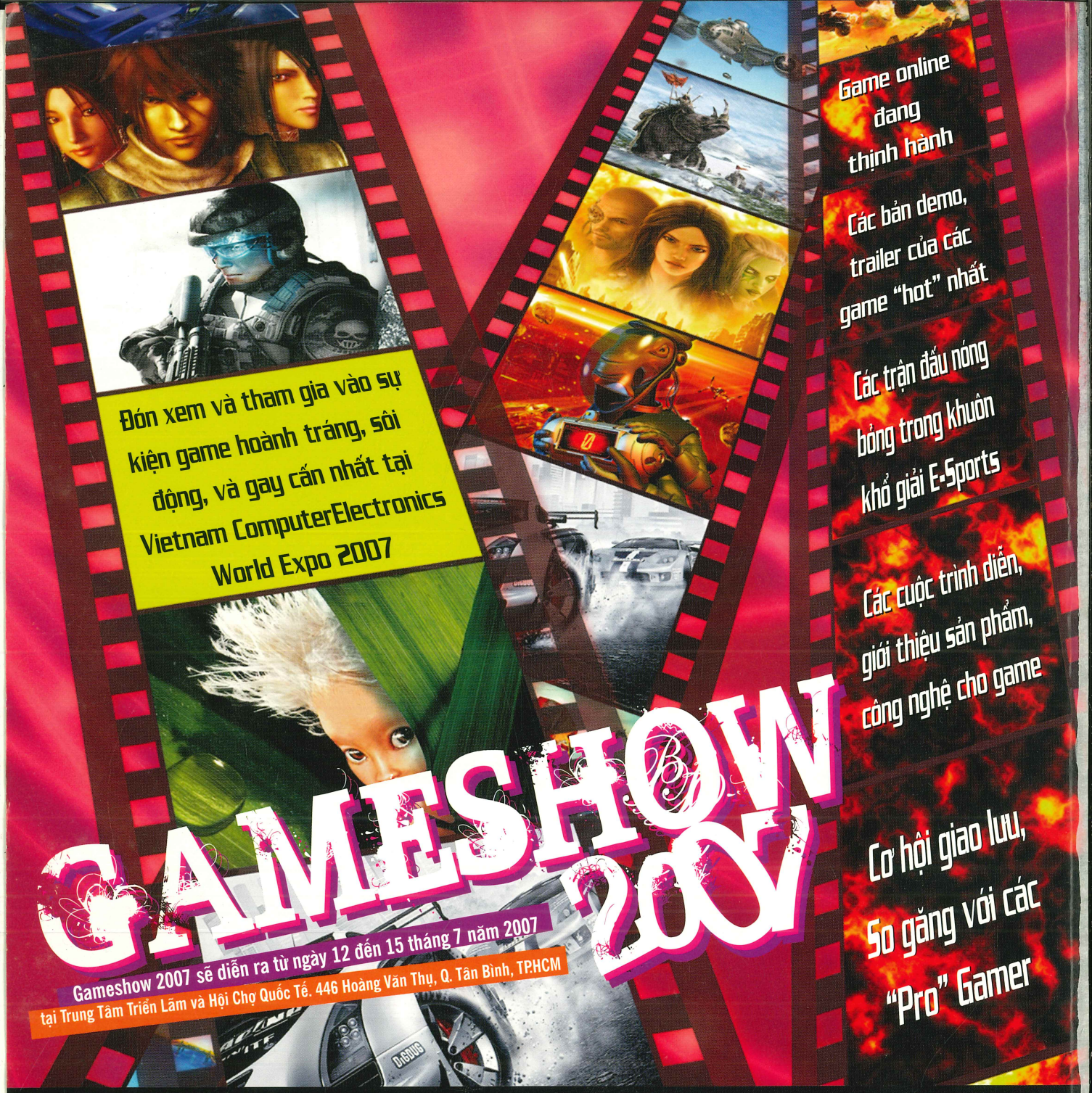
Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**



GAMESHOW SỰ KIỆN TRUYỀN THỐNG HÀNG NĂM, LUÔN LÀ ĐIỂM NÓNG, CỰC SÔI ĐỘNG, LÔI CUỐN

Tổ chức: Thế Giới Vi Tính PC World Vietnam, VEN, Thế Giới Game, MRD

Tài trợ vàng: intel

Tài trợ bạc: ASIASOFT

Tài trợ thiết bị: T&H Computer

Tài trợ màn hình: SAMSUNG

Tài trợ quà tặng: Apacer, SoundMax

Tài trợ khác:

Gameshow 2007 - cuộc trình diễn do tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game (PC World VN) tổ chức với sự tham gia của công ty Mạng Giải Trí Việt Nam (VEN) và công ty Nghiên Cứu và Phát Triển Thị Trường (MRD)

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO THIÊN BIẾN VẠN HÓA

intel Core 2 Duo inside

intel DESKTOP BOARDS

Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và Bo mạch chủ Intel® được thiết kế cho **Hiệu năng tối đa**

D975XBX2KR

DP965LTCK

DG965RYCK

D946GZISSL

D945GCCRL

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 7875959
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965
Phi Long	0511. 816000

Huế: Huetronics 054. 846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566
Á Châu Computer	071. 832022

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

intel

GAS powered GAMES THQ

Sẵn sàng cho cuộc chiến

GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2006 WINNER

Best Strategy Game of E3 2006
World Cyber Games (WCG) 2007 Official Games Candidate

SUPREME™ COMMANDER

AN RTS FROM CHRIS TAYLOR

SILENT-PIPE 3

Silent-Pipe 3™ một lần nữa lại làm thay đổi diện mạo giải pháp giảm nhiệt không ồn của card đồ họa, kết hợp ba thiết kế độc quyền của Gigabyte : Silent-Pipe II™, Silent-Pipe™ và Screen-Cooling™. Silent-Pipe 3™ cung cung cấp giải pháp mới nhất trong số những công nghệ làm mát thụ động. Tương tự như nguyên lý chuyển động hỗn loạn của động học chất lỏng, Silent-Pipe 3™ giới thiệu thiết kế hệ thống cơ khí ứng dụng chuyển động của dòng lưu chất bên trong. Sử dụng một dải lá ngắn và dài được phân lớp có những lỗ dập hình thang, Silent-Pipe 3™ đã làm biến đổi luồng khí thẳng thành luồng khí chuyển động hỗn loạn bên trong miếng giải nhiệt, làm tăng tỉ lệ trao đổi nhiệt và gia tăng hiệu quả giải nhiệt tổng thể.

Thiết kế [illegible] dụng chuyển động của dòng lưu chất bên trong

Sử dụng một dải lá ngắn và dài được phân lớp có những lỗ dập hình thang, Silent-Pipe 3™ đã làm biến đổi luồng khí thẳng thành luồng khí chuyển động hỗn loạn bên trong miếng giải nhiệt, làm tăng tỉ lệ trao đổi nhiệt và gia tăng hiệu quả giải nhiệt tổng thể.

Dòng module nhiệt phía trước với những lá dài – ngắn được phân lớp

Đặc trưng của Silent-Pipe 3™ là một dải lá dài và ngắn được phân lớp có khả năng làm tăng tốc độ luồng khí, đưa không khí mát vào thùng máy nhanh chóng.

CERTIFIED FOR Windows Vista™ · GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · Ultra Durable All-Solid Capacitor Graphics Accelerator

GV-NX86S256H

- Powered by NVIDIA GeForce 8600 GTS GPU
- GIGABYTE Silent-Pipe 3™ thermal technology
- All-Solid Capacitor design
- [illegible] support for Microsoft® DirectX® 10 and Shader Model 4.0
- [illegible] with 256MB / 256-bit GDDR3 memory
- [illegible] DVI-I (dual-link) / D-Sub (by adapter) / HDTV
- HD[illegible]
- The [illegible] D gam[illegible] Supreme Commander Bundled

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TP.HCM:		Greentek	08 9252549	**QUI NHƠN:**		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tín Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.com.tw
www.gigabyte.vn

For further product information,please visit our website at http://www.gigabyte.com.tw * The specifications and pictures are subject to change without notice * All trademarks and logos are the properties of their respective holders